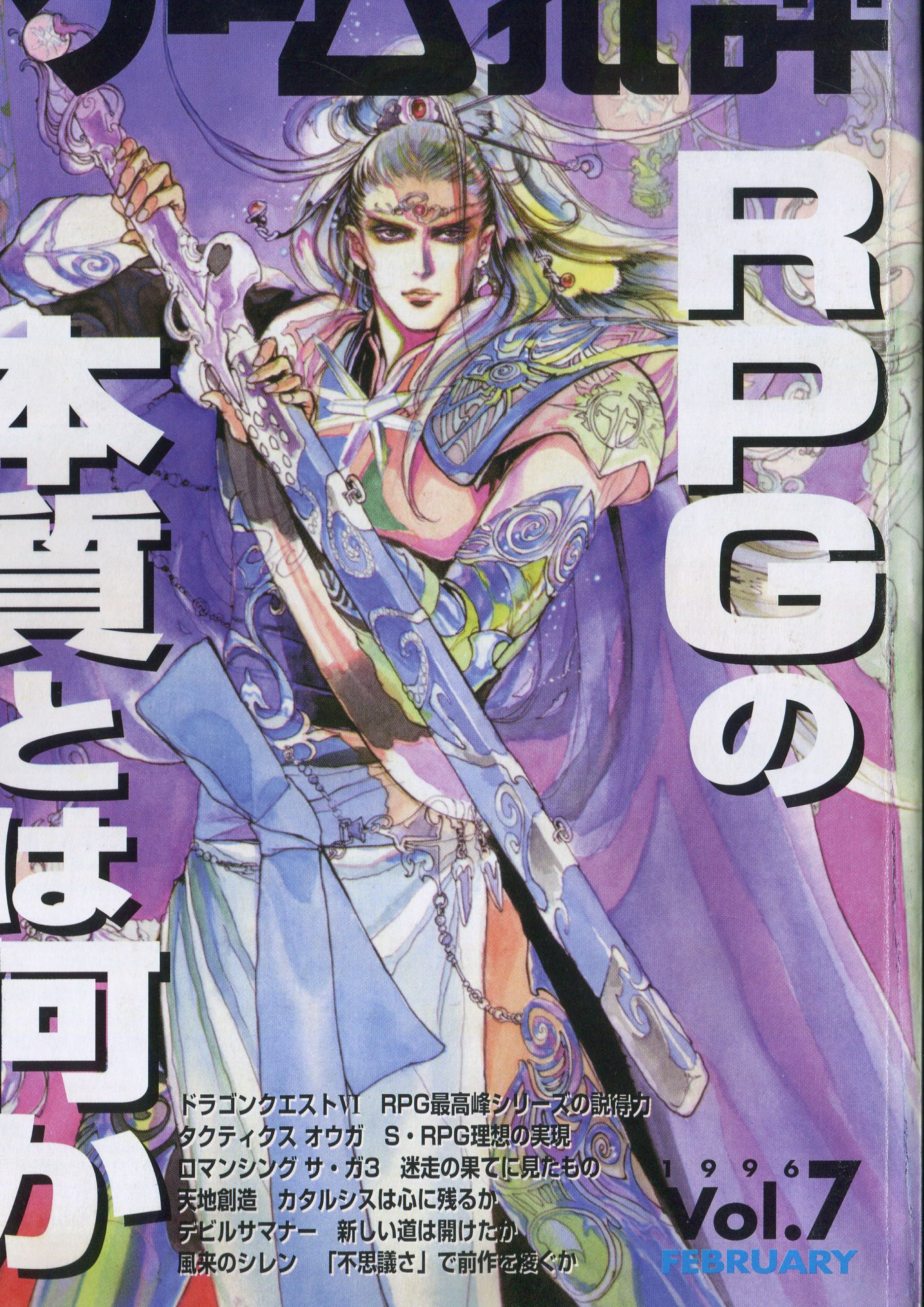
平成8年2月1日発行第3巻第1号通巻第8号

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評

RPGの本質とは何か



ドラゴンクエストVI　RPG最高峰シリーズの説得力
タクティクス オウガ　S・RPG理想の実現
ロマンシング サ・ガ3　迷走の果てに見たもの
天地創造　カタルシスは心に残るか
デビルサマナー　新しい道は開けたか
風来のシレン　「不思議さ」で前作を凌ぐか

1996 Vol.7
FEBRUARY

ゲーム批評 1996 FEB
RPGの本質とは何か／決着!? サターンVS PS
Vol. 07

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評
1996 Vol.7 FEBRUARY

特集1

飽和するRPGに求められるものとは？

特集2

連載

ゲームソフト批評

Illustration / Tomomi Kobayashi
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Toshiaki Ishii
Logo Design / Brahman co,ltd.



THE BASIC CONCEPT OF RPG

何か

今、頂点を極めているRPG。
だが、その本質は、
どこにあるのだろうか。

RPGの本質とは何なのだろうか

「日本のRPGの歴史は『ドラゴンクエスト』に始まる」

ある意味、正解だろう。『ドラゴンクエスト』は、それまでマニアックだったRPGというゲームの楽しさを、わかりやすくユーザーに示してくれた。

その後、ドラクエの人気を追って様々なRPGが発売され、RPGは一躍コンシューマゲームの頂点に躍り出た。『ファイナルファンタジー』『女神転生』

RPGの本質とは

RPGの魅力をもう一度見つめ直す



…続々と発売される人気タイトル群。大容量化の恩恵を受けて、より美麗に、豊かになるグラフィック、サウンド、ストーリー。RPGは、まさにゲーム界の王道としての地位を固めていったのだ。

その後、RPGは既存のジャンルと結びつき、さらなる展開を見せるようになる。RPG黎明期から続くアクションRPG、戦闘の楽しさを拡充させたシミュレーションRPG…。だが、RPGの発展と拡大に呼応するかのように、かつてあれほど魅力的だったはずのRPGは、次第に色あせ、輝きを失いつつあるように見える。

RPGの飽和と停滞。今、RPGは、もう一度その魅力を再確認する時期に来ているようだ。RPGの本質とは、何なのだろうか。美麗なグラフィックなのか。戦闘とレベルアップなのか。それとも深い物語性なのか。その答えは、どこにあるのだろうか。

飽和と停滞。RPGの行方

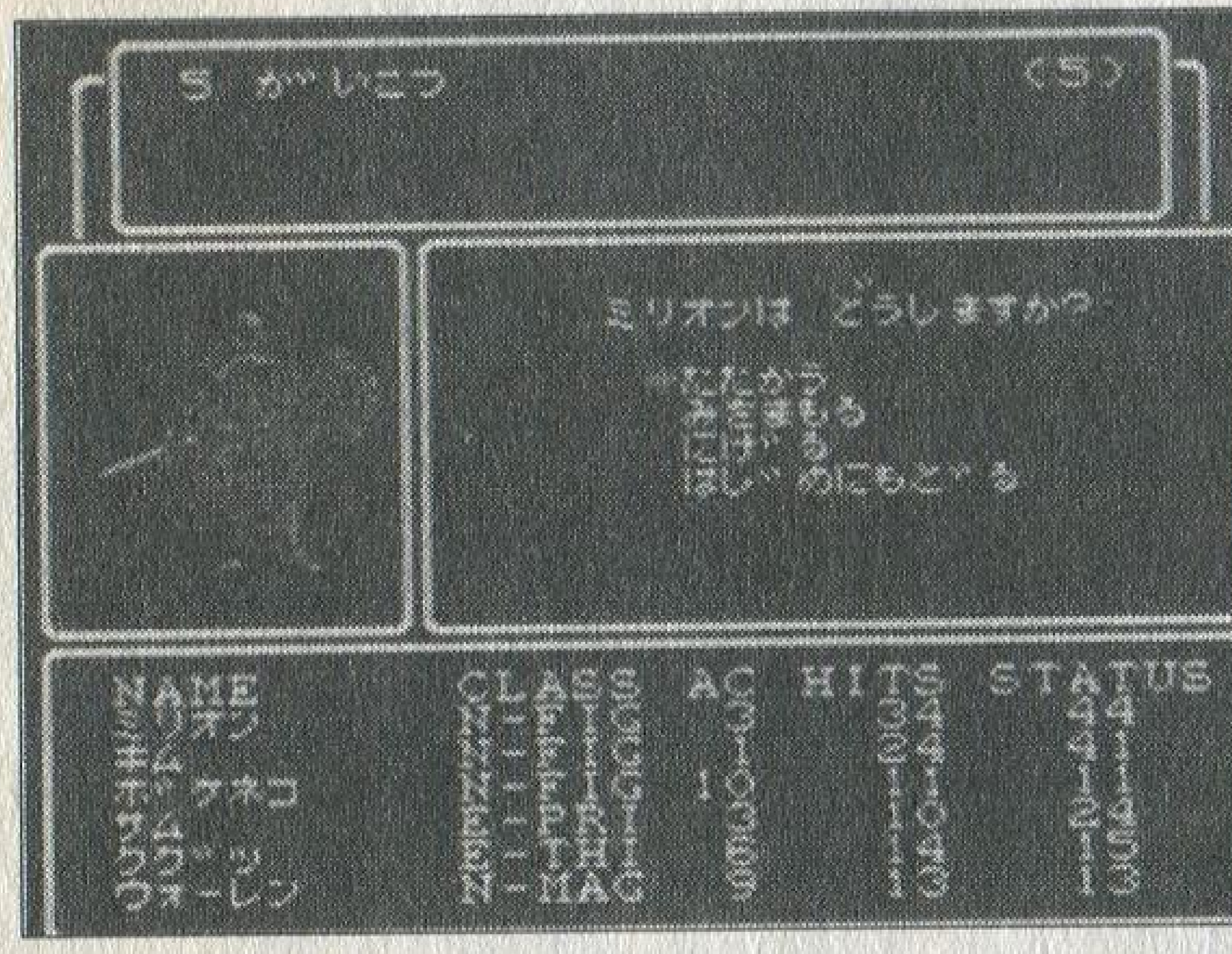
コンシューマゲームの王道、RPG。だが、いつのまにかRPGは、飽和と停滞の時期を迎えたかのようだ。RPGを包むぬるま湯感。RPGは再び、飛翔を遂げることができるのだろうか。

TRPGの誕生とコンピュータへの移植

'74年、アメリカでゲーム史に革命が起こった。

世界初のテーブルトークRPG(以下TRPG)、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の誕生である。プレイヤーが物語世界の主人公になったかのように、どこまでも冒険を楽しむことができる……。「役割を演じる遊び」=ロール・プレイング・ゲームは、やがて全米を巻き込んで大ブームを引き起こした。

その後、TRPGは戦闘とレベルアップを中心とした第1世代、戦闘を冒険者の日常の一部と捉え、世界観の魅力を提示した第2世代。ストーリーの再現を冒険の主題に据えた第3世代と、その幅を広げていった。



今もなお色あせることがないウィザードリィの魅力。

その中で「『ダンジョンズ&ドラゴンズ』を一人でも楽しみたい……」という全米のTRPGプレイヤーの願望が、当時ようやく家庭に普及し始めたコンピュータという魔法の箱によって実現する。『ウィザードリィ』『ウルティマ』の誕生である(一方で大学のコンピュータ上では、すでに『ローグ』が誕生しており、研究者の間で静かなブームを呼んでいた)。『ウィザードリィ』と『ウルティマ』は、共に『ダンジョンズ&ドラゴンズ』のコンピュータ版という形をとりながら、TRPGの異なる2つの魅力をコンピュータ上で発展させ表現していた。戦闘&レベルアップの要素を3Dダンジョンという形式で表現した『ウィザードリィ』と、世界観探索の魅力を2Dマップで表現した『ウルティマ』。この3Dダンジョンと2Dマップという2つの表現形式は、RPGの2大手法として、今日まで継承されていく。

その後『ウィザードリィ』と『ウルティマ』はシリーズを重ね、共に『Ⅳ』で物語性を導入した。しかし、それはあくまで「戦闘&レベルアップ」「世界観探索」と



RPGの本質とは何か

いう両者の方向性の下での物語の表現であり、物語がシリーズ固有の枠を逸脱することはなかった。

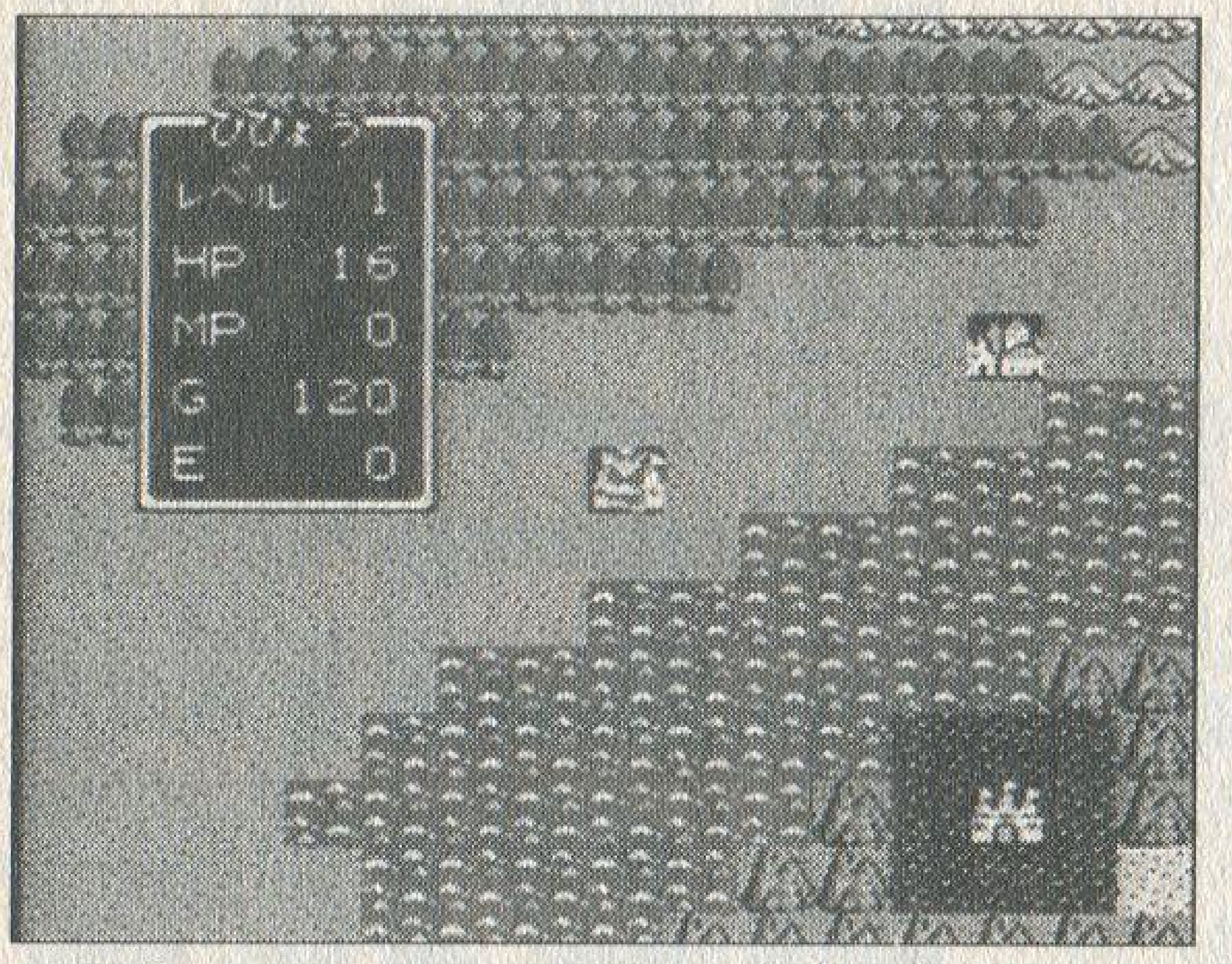
ドラゴンクエストとストーリー主導RPG

一方、日本のRPGの歴史は、『ドルアーガの塔』『ハイドライド』『ザナドゥ』といったアクションRPGから始まる。『ウィザードリィ』『ウルティマ』の紹介も細々とされていたが、マニアックで日本では流行らないというのが業界の通説で、『ブラックオニキス』という先駆者があったものの、長く暗黒時代が続いていた。

こうした流れを打ち破り、国内に本格的なRPGの文化を作り出したのが『ドラゴンクエスト』である。『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の魅力を融合したドラクエは、ファミコンユーザーという一般層に向けた、RPGの紹介という役割をも担っていた。その後ドラクエシリーズは売り上げを重ね、「Ⅲ」では380万本のセールスを記録。国民的ソフトとしての評価を不動のものにした。

ドラクエが『ウィザードリィ』『ウルティマ』と決定的に違っていたのは、RPGの物語性の要素をより重視したことにある。ドラクエはイベントによって物語を提示する手法を否定しなかった。これはそれまでの海外RPGには見られなかった、新しいRPGの捉え方だったのである。このドラクエの手法は、その後幾多のRPGによって拡大、発展され、日本独自の「ストーリー主導型RPG」文化を作り上げていくことになる。

ドラクエを越えることを目標に、その後数多くのRPGが発売され、一躍RPGはコンシューマゲームの王道の地位を固めた。ドラクエと並ぶ人気を誇る『ファイナルファンタジー』シリーズ。カルトな人気の『女神転生』シリーズ。RPGはカートリッジの大容量化の流れを受け、ますます美麗で緻密なグラフィック、重厚なサウンド、イベント数の増大による物語性の重視へと肥大化を続けていく。



ドラゴンクエストはRPGという文化を定着させた。

一方、RPGの「物語性」と「成長」というキーワードは、姿、形を変え、さまざまなゲームジャンルへと浸透していった。RPG黎明期からのアクションRPGのさらなる発展。SLGとの合体によるシミュレーションRPGの誕生。フライトシミュレーターや3Dシューティングといった、およそRPGとは縁のなかったジャンルにまで、RPG要素の入った作品は誕生している。

RPGの飽和と停滞 新たな幕は開くのか

しかし、そうしたRPGの拡大の一方で、「本家」RPGは、どこかで飽和と停滞の時期に入ってしまったようだ。

コンシューマゲームの華として、そして何より新世代機普及のカギとして、いまだRPGの威光は衰えていない。しかし、その一方で発売されるソフトが以前のような大ヒットを記録することは希となった。決して駄作というわけではないが、一般層を振り向かせるほどの魅力には乏しい、「まあまあ感」とでも言うべき作品群の数々。「ドラクエ、FF以外はヒットしない」などと囁かれることもしばしばだ。

メディアの大容量化と共に進化を遂げてきたRPG。しかし、いつの頃からかRPGは飽和と停滞の時期を迎えていたように見える。おりしもドラクエ誕生10周年を迎えた今、もう一度RPG本来の魅力を再確認する時期にさしかかっているのではないだろうか。RPGの本質とは何なのか。美麗なグラフィックか。戦闘と成長か。感動的な物語か。そして何より、年末にかけて各メーカーから発売されたRPG群は、こうした閉塞状況を打ち破り、新しい幕を開いたのだろうか。

参考図書「次世代RPGはこーなる」（メディアワークス発行・多摩豊著）

RPG SOFT REVIEW
ドラゴンクエストVI

ドラクエは物語性の迷宮を抜けでたか。

RPG最高峰シリーズが見せたプロの説得力

国民的ソフト「ドラゴンクエスト」。「Ⅲ」で頂点を極めたこのシリーズも「V」では神話の崩壊とうたわれた。はたしてドラクエは物語性を超え、甦ったか。

前作から3年。最新作「VI」の発売

前作から実に3年以上を経て、ついに発売された最新作「ドラゴンクエストVI」。「Ⅲ」を頂点に徐々に販売本数が減少していったドラゴンクエストシリーズ。「V」に至っては280万本のセールスにとどまり「ドラクエ神話」もここまでと言われた。だが今回の「VI」は、'96年初春の時点で300万本を記録。この数は神話の復活なのだろうか。毎回新しいシステムを取り入れ、グラフィックも美しくなっていくファイナルファンタジーシリーズ。その一方で、ドラゴンクエスト（以下ドラクエ）は「ウインドウシステムはドラゴンクエストの顔」と基本システムを踏襲し、鳥山氏のタッチを生かしたグラフィックスもかたくなに守り続け、見た目ではなく、表現し、伝えようとする内容を変えて来た。言い換えるならば作品一つ一つが堀井雄二氏と制作陣の「RPGとは何か」に対する、彼らなりの葛藤であり、答えではないだろうか。

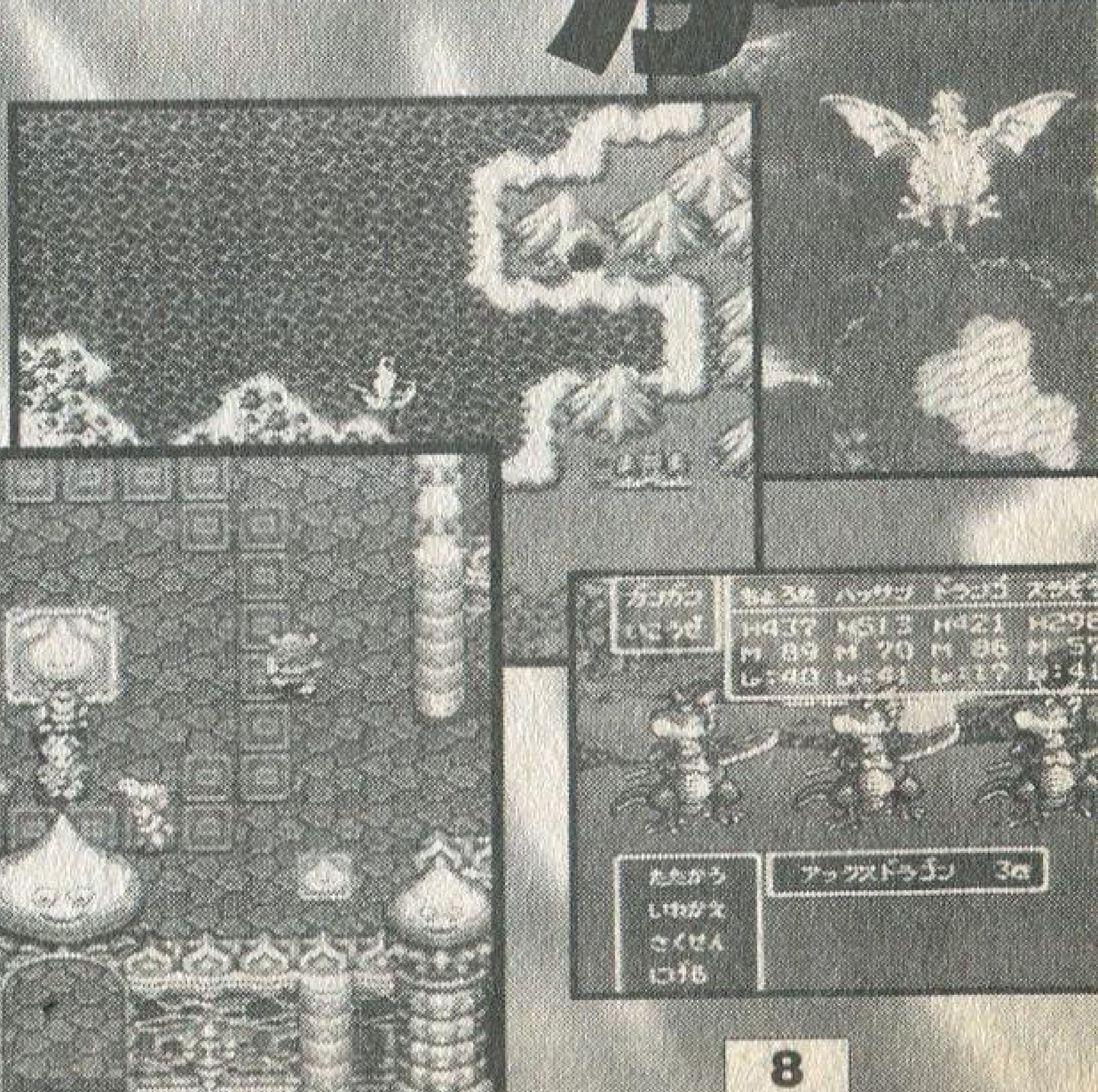
「Ⅳ」以降、ストーリーという迷宮に迷い込んだ感のあるドラクエ。堀井氏自身が「Ⅲ」と比すこの「VI」は「発見」というテーマを持つ。彼自身はどんな答えを見つけたのだろうか。そして迷宮からの脱出は果たせたのだろうか。

ドラクエシリーズの今までの軌跡

「RPGとはストーリーだ。いやいや優れた戦闘、成長システムが命だ」。RPGの魅力を語る際によく使用される要素である。ストーリーを楽しませるためには、それを構成するイベントを的確に配置し、滞ることなく次の情報と目的をプレイヤーに提示して行かなくてはならない。この「お使い」のくり返し、そしてその結果から感動が紡ぎ上げられていくのだ。また「お使い」を果たさせるためには、キャラクターの成長が必要となる。この二つの微妙なバランスがうまく調和しているからこそドラクエシリーズは高い評価を得てきたのだが、シリーズを通してそのバランスは変化している。

本誌創刊号において磯崎氏が語ったように、ドラクエⅠは世界を救う個人の物語であった。モニターに映し出されるキャラクターが成長していく喜び。それはプレイヤーの喜びであり、プレイヤーはその時、物語の主人公そのものであった。

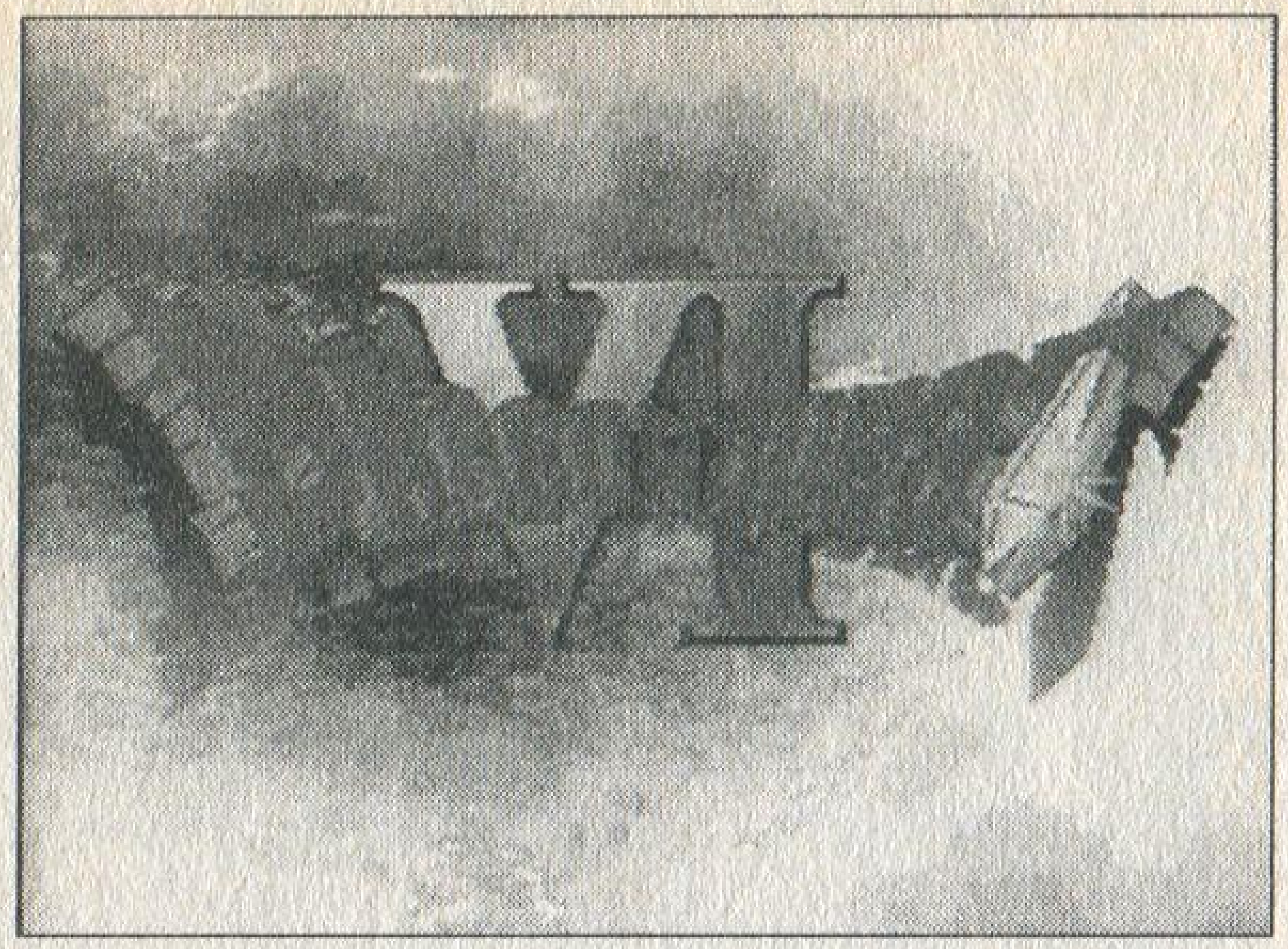
ドラクエⅡではパーティー制を導入し、仲間の存在を描いた。主人公にはない能力を持ち、常に助けてくれる仲間の存在によってシステムは



RPGの本質とは何か

幅広くなり、ゲーム性の増大と共にドラマに厚みを持たせることとなった。

これは別の側面から見ると、ファミコンのハードの制約と、限られたメモリーの容量で表現可能な物語は「I」が限界だったといえる。同時にRPGという新しいジャンルを一般ユーザーに初めて提示するに当たって、あまりに複雑なシステムを導入するわけにも行かなかったのだ。これは「II」に至って若干の解消をみるが、本当の意味で制作者の理想に近づける事ができるようになるには「III」を待たねばならなかったのだろう。



タイトル画面。またあの世界に戻って来たと感じさせる。

初期ドラクエの最高峰と言われた「III」は、制作者側がRPGで表現したかったことの結晶であった。新しく取り入れられた転職というシステムは、多様なパーティー編成の楽しさを提示すると同時に、レベルアップに喜びを加えた。ゲームバランスも調整され、よどみなく流れるストーリーはドラマ性の部分でも格段の進歩を遂げた。しかし「父と子」というテーマは共有した時間の全くない父親との突然の対面としてしか描かれず、その物語性は完成することがないまま、「RPGという表現形式が持つ物語の中から与えられる感動とは何か？」という課題が「IV」、「V」へと引き継がれていく。

ストーリーの迷宮に陥った「IV」と「V」

ドラクエIVではパーティーキャラ一人一人の人生を描く（プレイヤーに体験させる）ことによって、パーティーのメンバーを単なる一つの駒からもう少し厚みのある存在に引き上げようとした。「III」での反省からの挑戦だったのであろう。しかし物語が主人公を中心とした一本の軸にまとめられた瞬間に、その人生を体験し、かつてプレイヤー自身であった仲間達は、駒に戻ってしまう。メインストーリーからはじき出されてしまった「かつての自分達」は、次への課題となった。

ドラクエVでは、父と子のつながりを、父と過ごす子供時代、そして父になった自分と子とのつながりを一本の長い時間軸で切り取ることによって最高の物語性を獲得し、「本当に泣いた」というユーザーを量産した。しかし「II」や「III」で痛みを感じ、悩み、恐怖して歩き回ったドラクエの世界の中の自分は、いつのまにか「物語」という小さな世界を通過するだけの存在でしかなくなっていた。

システム的には、子供が産まれるまでは主人公の覚える魔法が少なく、使える魔法が仲間モンスターに散らばってしまったため、煩雑に馬車から出し入れしなくてはいけなくなった。しかし、馬車は新しいモンスターが入ってきて、すぐ満員になってしまう。前線に出られるキャラクターが3人しかいないために、出現数が少なめに設定されたモンスターとの戦いは、工夫も少なく、単純作業に近かった。シンプルな戦闘と最高のシナリオという箱庭の世界。これがストーリー重視のピリオドであるドラクエVでの答えだった。

このとき、ドラクエは物語という迷宮にはまりこんでいたのだ。そして、主人公はもはやプレイヤー自分自身ではなくなってしまっていた。RPGの世界の中での冒険は、用意されたストーリーが複雑になればなるほど、プレイヤーと主人公との距離が離れていってしまう。物語を演じる主人公はもちろんプレイヤー自身の操作する物ではあるけれど、決められた道を辿っていく物語の中の主人公の選択にプレイヤーの意思は介在せず、良くできたお話を傍観者として眺めることしかできないのである。役割（Role）を演ずる（Play）自分はそこにはいない。

先祖返りした感のある「VI」の構成

RPG 読者の主張

RPGに望まれるものって何だろう。前号のアンケート葉書から、読者の主張を抜粋したぞ。
内容は1：RPGに望む物は何ですか　2：一番好きなRPGは？

復活した転職システム、広大なパラレルワールド、「簡単にするのをやめた」謎、「Ⅳ」「Ⅴ」と進んできた流れをまったく忘れ、先祖返りをしたように思える「ドラクエⅥ」。グラフィック、音に関しては「Ⅴ」と比べてとても同じハードのソフトとは思えないほどグレードアップしているが、他社製品と比べてみるとやっと並んだと言えるところもある。ただ、スイッチを入れたときの何とも言えない懐かしさは、一つのスタイルを守り続けたシリーズ物だけが持つ、他にはまねの出来ない歴史なのだろう。

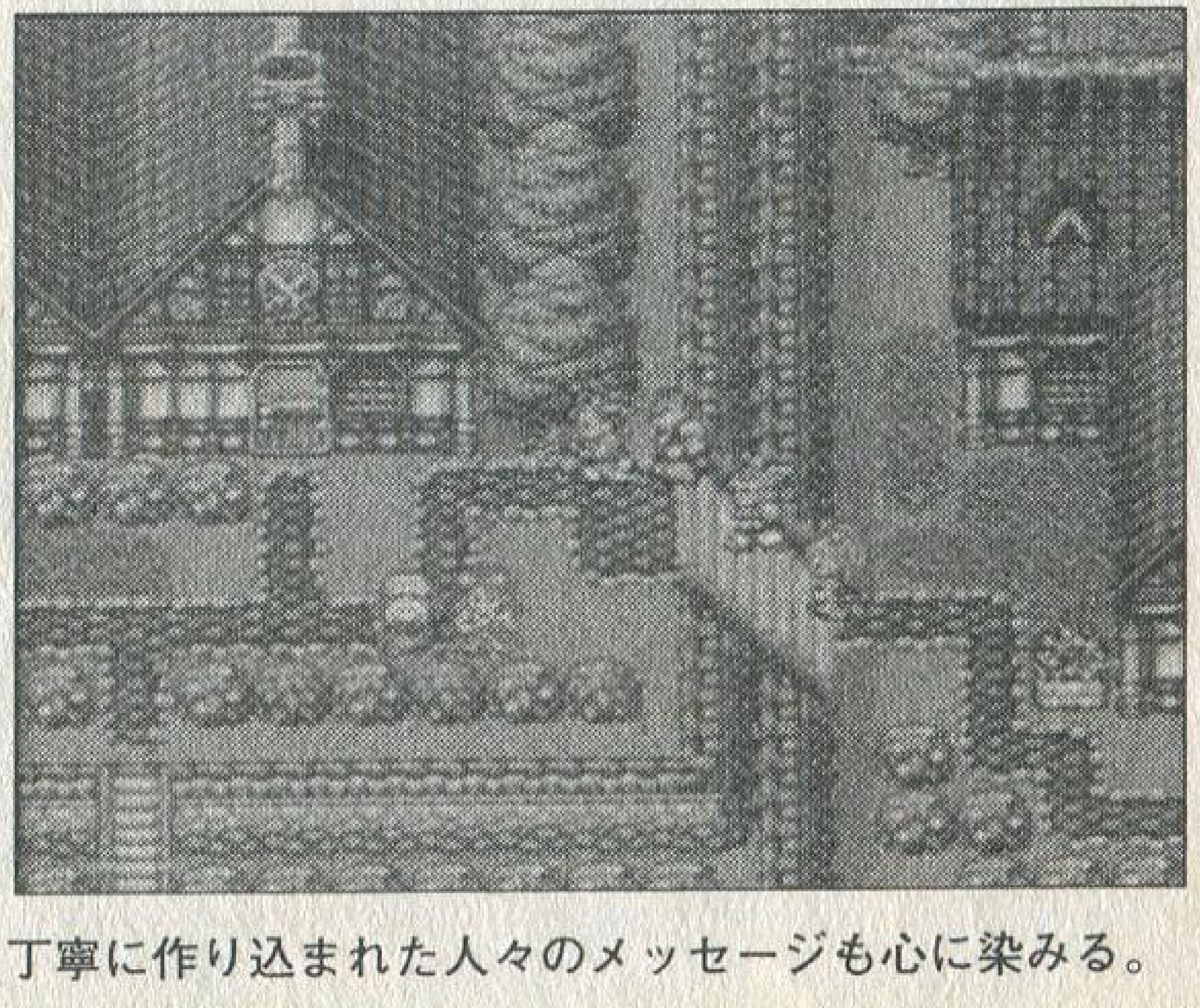
ゲームのテンポについても大きく改良されている。速めに設定された街での移動スピードとフィールドの移動速度とのメリハリなどが小気味よい。戦闘のテンポは、「Ⅴ」に比べると魔法効果が美しくなった分もっさりとした感を受ける。しかし、この魔法効果については、特に「Ⅴ」との差が顕著であり、信じられないほど美しく、迫力がアップしている。ぜひ「Ⅴ」と比べてみて欲しい。

そして「Ⅵ」では「迷い悩む」ことの楽しさを思い出させるために世界は大きく複雑になった。エンディングに向けて、綿密にドラマを盛り上げていくためイベントを近くに置かなければならず、小さな世界になってしまった「Ⅴ」での反省から、「Ⅵ」ではゲーム中盤を越えた辺りでプレイヤーは広い広い世界に突然放り出される。しかし、世界をくまなく歩き回ることによって必ずヒントを発見することができる。また、モンスターが仲間になりにくい点も、仲間システムを単なる切手集めにしないという意味で、素晴らしい改良であった。仲間にできるモンスターの数は17種類（隠しキャラもいるが）、それぞれ3匹までの合計51匹であるが、本当に仲間になりにくい。低い発見率からおのずと長くつきあっていくことになるモンスター達。そのモンスターの成長が止まり、酒場で別れるときの苦悩。これはまさに苦楽を共にした相棒との別れである。

重ねて言うが本当に仲間になりにくい。はぐれメタルなど泣きそうなくらい倒しているが、一度として立ち上がって、仲間になりたそうにこっちを見てくれない。未だに8匹しか仲間はいない。一体いつになったら……いや泣き言は言うまい、だからこそ人と違ったドラクエを楽しむことができるのだろう。自分だけの尊い経験を得ることができるのだ。

異なる経験を与えてくれる豊富なサブイベント

もちろんメインストーリー以外にも、注意深い人、想像力のある人だけのために用意された数多いサブイベントが用意されている。その多様さも、単に世界に厚みを持たせるだけでなく、ユーザー各々に異なる経験を与えてくれる。試練の塔の競争でハッサンに負けて城の兵隊になれなかった人は、予想外の展開に戦慄しただろう。いつのまにか当たり前と考えるようになっていた予定調和の世界が目の前で崩れたのだ。ミレーユが仲間になるイベントの時、グランマーズの問いかけに「いいえ」と答え続けて、家からたたき出されて途方に暮れた人もいるだろう。あのときのハッサンの言葉で、RPGにすれてしまった自分に気付き、深く身につまされた思いをした人も多いはずだ。村人が大切に守り、かばいながら暮らしている平和を、ちょっとしたいたずら心で乱してしまったが故に、傷つき姿を消してしまった勇者を捜し続けなくてはいけなくなった自分に、村の故老の言葉が突き刺さってくる。因果応報とは言い過ぎかもしれないが、自分で下した判断の責任は自分で負わねばならなくなる。ほんの少しのひらめきがあれば行くことができる、闘技場内



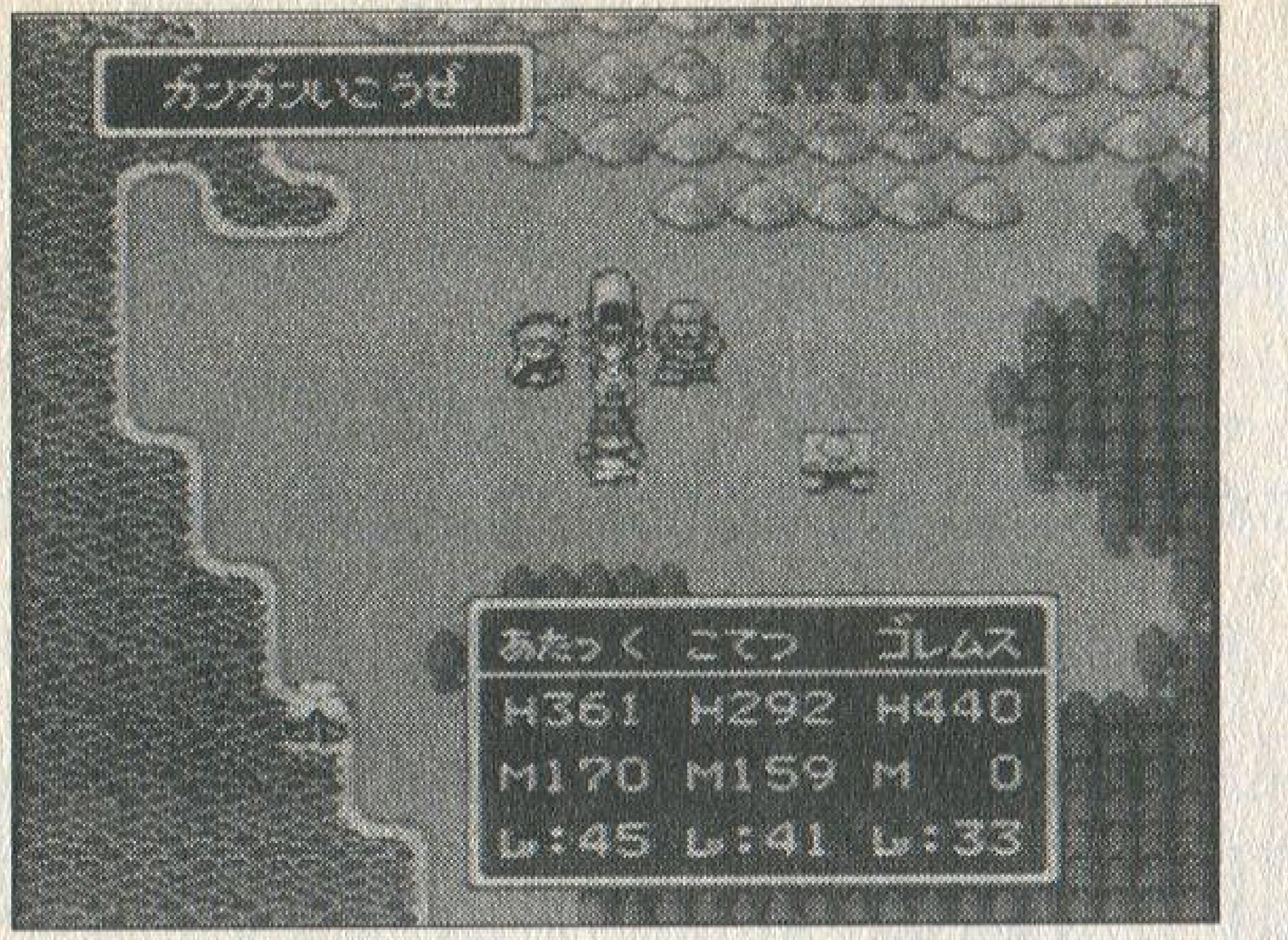
丁寧に作り込まれた人々のメッセージも心に染みる。

RPG 読者の主張

1. 指に力が入るRPG。すべての行動に感触が伝わってくるゲームが好きだから。
2. ゼルダの伝説・ヘラクレスの栄光Ⅲ

（兵庫県　鼻毛抜作）

RPGの本質とは何か



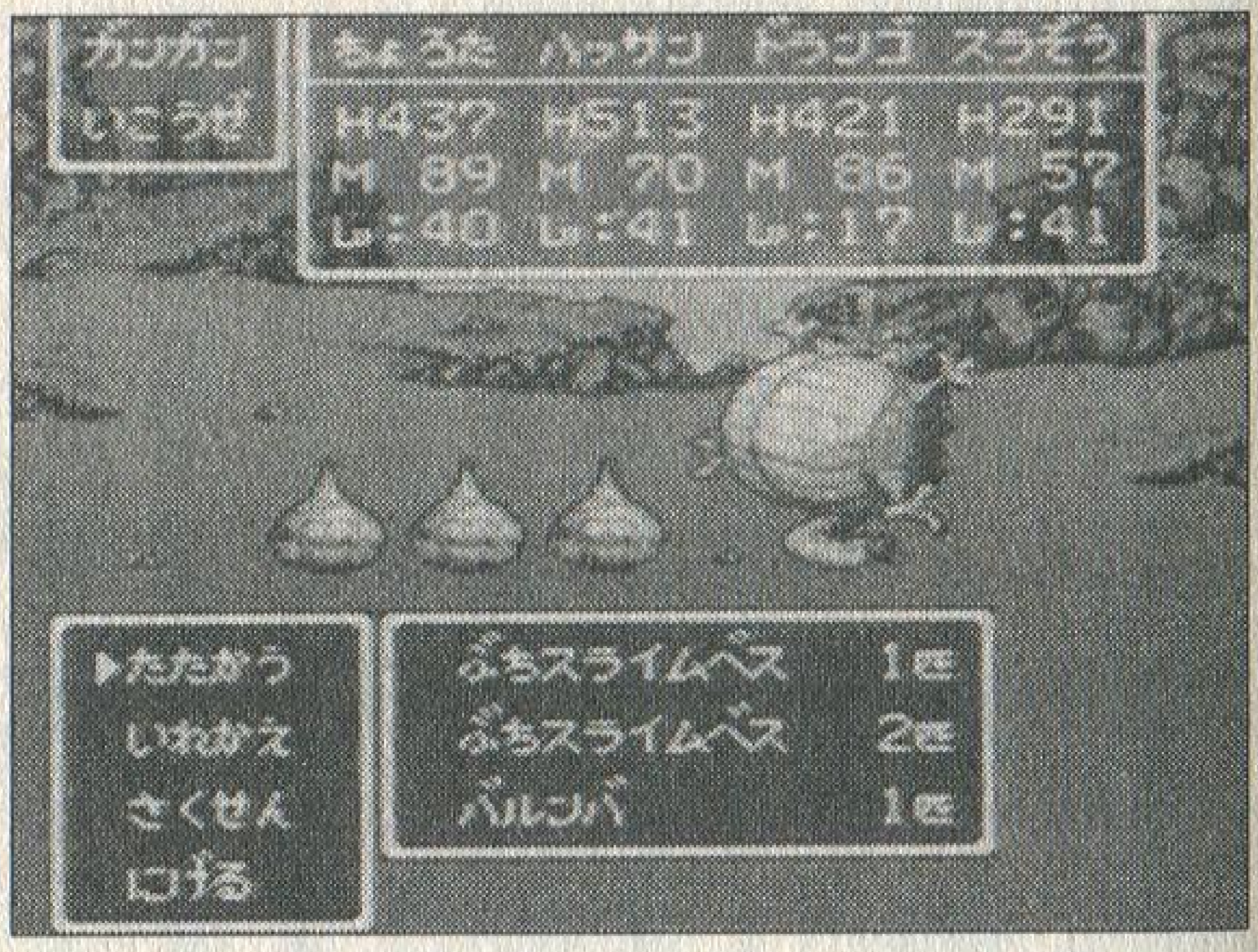
今となってはまるでファミコンのような「ドラクエV」の画面。

にある秘密の部屋（後に膝をたたくことになる）。これらサブイベントや、メインストーリーに用意された罠によって厚みを持った世界は、それを目撃した人、通り過ぎた人の別をも生む。

しかし、ストーリー的には天空シリーズ最後の作品と言うことで、プレイヤーに今までの知識があると考えたのであろうか。若干のフォローはあるものの、ミレーユが笛を持ってドラゴンを呼ぶくだり。「V」の終盤で笛を使ってドラゴンを呼ぶイベントがあったが、なぜミレーユがその笛を持っていなければいけなかったのか。主人公の失われた過去で彼らの人生が交錯することがあったのだろうか。最後まで明らかになることはなかった。このようにストーリー上説明不足の部分も見受けられた。前作から3年以上経った今、前のストーリーは忘れてしまった人の方が多いのではないだろうか。

また、システム的には転職の復活と熟練度が採用された。レベルアップの軸を2つにすることによってプレイヤーが自分の望むようにキャラクターを鍛えることができるようになったが、特技がMPの意味を非常に軽くしてしまう結果になったのも、キャラクターごとの特性が希薄になってしまったのもまた事実である。ゲームをクリアーする程度までなら十分バラエティーは保持されてはいる。もちろんゲームを終えた後でも遊び続けられるようにキャラクターの成長の限界を高く設定したのだろうが、ゲームのバランスを少なからず崩してしまっている。これは「VII」への課題の一つでは無かろうか。

だが、こうした点は決して「VI」の完成度を損なうものではない。なぜなら、「VI」は今までどの作品も成しえなかった、プレイヤーと主人公の融合を、ついに実現したからである。



AI戦闘も賢くなり、レベル上げも楽しい。

プレイヤーと主人公との融合のために…

ゲームも終盤に近づいた頃に、主人公がもう一人の自分と再会するシーンがある。この時から、プレイヤーは主人公と共に世界にとけ込めない不安な存在としての自己を共有する。その後、主人公が記憶を取り戻すシーンにおいて、過去の自分というかけがえのない物を失い、自分の人生を他者としてしか触れることができない主人公が、人々が寝静まった城を歩き回り、一つ一つ発見していく哀しさには、涙を禁じ得ない。この時、失われた過去は真にプレイヤーと融合する。このくだりはプレイする世界に突然放り込まれた異質な者であるプレイヤーと、その世界の中の自分とを無理なく一つにするためにはどうしても必要なエピソードなのだ。かつてここまで物語の中と外にいる二人の自分の間にある距離を意識し（ほとんどのRPGは、この距離を当然の物としているか、もしくは気付かないでいる）、見事に取り去ったRPGがあっただろうか。

ストーリーという幹とレベルアップという作業。分かり切ったことだがこの2つは現状のRPGが欠くことのできない要素である。感動をユーザー任せにしないため、また、万人が理解しやすい世界へと敷居を低くするため、ストーリーは欠かせない。

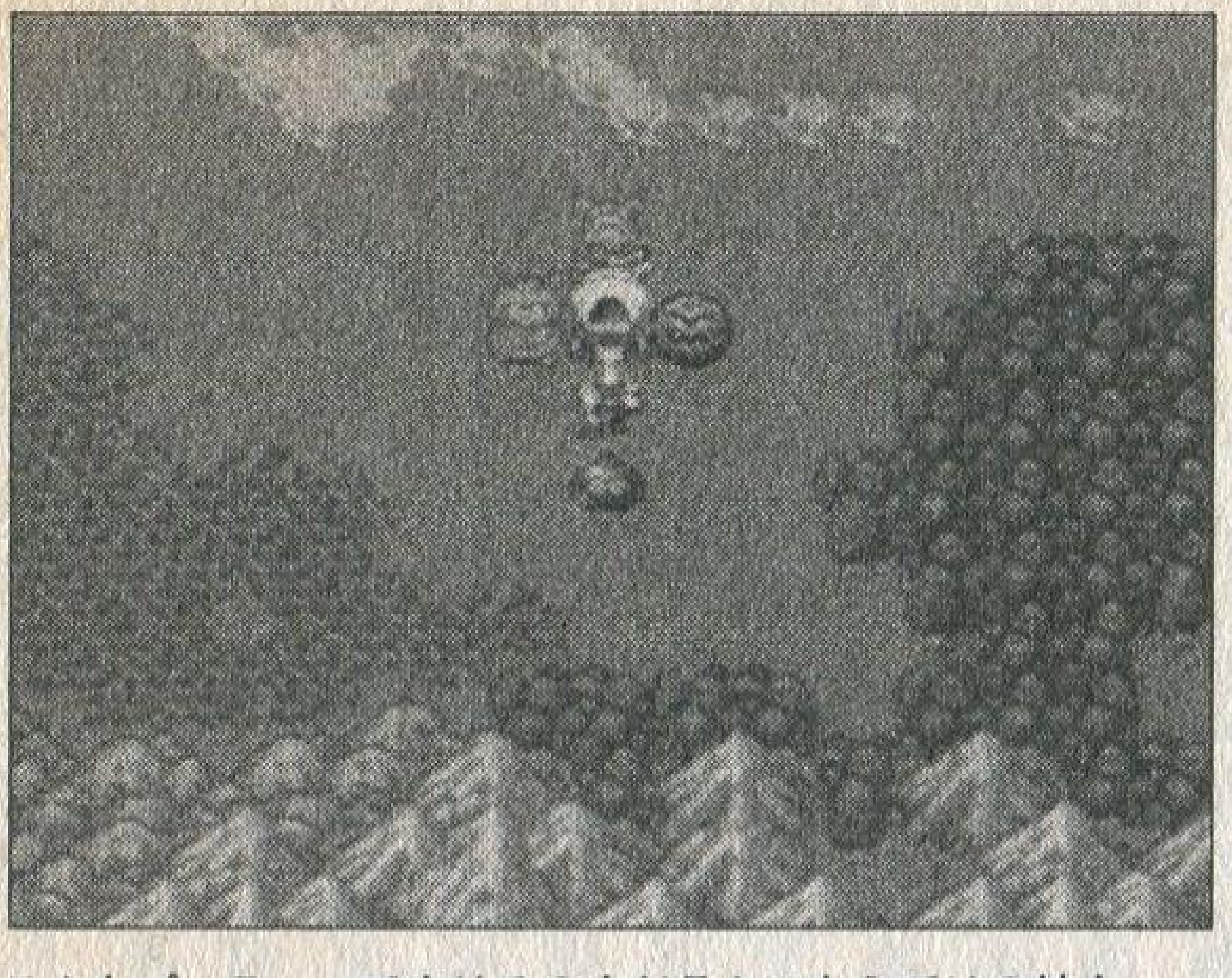
感動を完全にユーザーに任せた例としては「ウィザードリィI」が挙げられるだろう。ワードナを倒す以外の目的は一切ない、シナ

RPG 読者の主張
1．自由度の高いRPGがいい。RPGで重要な自由とは、「想像の自由」のこと。分岐を作ればいいというものではない。2．ダンジョンマスター
（東京都　若松朋久）

リオの全くない世界でプレイヤーはただ戦いを続ける。しかし、徹底的に描き込まれた戦闘というリアリティーの中に、プレイヤーは一から十まで物語を作り上げるのである。

一方でストーリーという欠かせない要素が生んでしまうプレイヤーと主人公の乖離。「Ⅵ」において堀井氏はその問題を見事に解決した。

これらすべてが、多くのRPG制作者達が求め続けている「小説とは異なり、インタラクティビティーを持った新しいメディア、RPGのみが与えられる感動は何か？」に対して、SFC最後のドラクエが出した答えなのではないだろうか。プレイヤーがゲームを通して得る最もかけがえのないもの、キャラクターとして体験する経験の積み重ね（キャラクターとしての人生）こそがRPGのみが与え得るものである。出会い、戦い、悩みの中で得たビビッドな個人的体験こそが感動であり、鬱屈であり、最後の敵と出会ったときの絶望感であり、そして倒したときの達成感なのである。



こんなパーティーで歩けるのもドラクエならではの魅力。

その意味においてドラクエⅥは、RPGという形式のみに可能な物語として、箱庭的物語RPGではなく、シリーズ中最も完成度が高いと言える。こうした数々の仕掛けから「Ⅵ」は、誰とも違う自分だけの体験、いつのまにかRPGが忘れてしまった「君だけのオリジナルストーリーを作り上げよう」というキャッチを思い出させてくれた。FFに代表される現状の「ストーリー重視型」RPG。しかし、これからのRPGの進む道は、そうした「ストーリー重視型」ただ一つではないと示しているのだ。

本当に楽しい物とは何か考える時間は十分にある

「Ⅵ」をつまらなかったという人は、一本道RPGに慣れきってしまっているだけなのではないだろうか。もちろん「Ⅵ」にしても基本的に一本道のシナリオである。序盤のボスを倒すまでは見事なまでのガイドぶりだ。手を引き、脚を引き、動く歩道に乗っているかのごとくプレイヤーは運ばれていく。そして、その後「Ⅵ」は表情を変えるかに見える。だが、「Ⅵ」は本当にユーザーを突き放しているのだろうか？　必勝本やガイドブックに頼らずにプレイすればわかることなのだが、決して不親切ではない。ボス戦を控えたレベル上げも小さなメダルやアイテムをきちんと捜しながら歩いていけばほとんど必要ない。ヒントが少な過ぎるように感じられるかもしれないが、歩き回っているうちに少しずつ世界は狭まっていき、次のヒントへといつのまにか運ばれていく。なんと見事に職人の技で構築された世界ではないか。あまりにも作り込まれてしまったシナリオのために、誰がプレイしてもクリアまで同じ経験しかできないRPGが多くなったため、いつの間にかゲームについて話せることがクリアしたことだけになってはいないだろうか。かつてそうであったように、ゲームを解くときの苦労や自慢を話すことが、いつからできなくなってしまったのだろう。野島伸司のドラマ（『人間・失格』など）のように、人を殺して泣かせるような底の浅い感動が多い最近のRPGに慣れきってはいないだろうか。終えることを楽しむのではなく、終わるまでに用意された世界を十二分に楽しむ。ユーザーも成長する時期に来ているのだろう。

本当に美味しい物は何か？　N64で発売されるドラクエまで、考える時間は十分にある。

プロフィール
椎野竜彦
（しいの　たつひこ）
1966年生まれ。
某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピューターを触り始め、PC-8001ですっぽりとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

ドラゴンクエストVI　幻の大地　[RPG]　メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年12月9日

RPG制作者インタビュー

理想のRPGとは? そしてRPGの本質とは?

【リンダキューブ 天外魔境II ゲームデザイナー】

有限会社マーズ 代表取締役 桝田省治氏

「今回は、コレコレの趣向でお客様に楽しんでいただくぞ!!」ってのがまずあって、システムとかシナリオとか絵とか音楽は大切ではあっても、それを具現化するための手段でしかない。これが僕の持論。

最近のRPGは「世界初××システム」とか何だか御大層なモンがついてるのばっかりだよね。確かにその××システムは、作ったり考えたりするのは大変だったかも知んない。けどお客様にとって重要なのは「で、その何とかってので、どういう楽しさを今回は値段分、約束してくれんのよお」なんだな、当たり前だけど。

振り返るにRPGがお客様に対して最初にした新しい楽しさの約束は「手先の不器用なあなたも時間さえかけりゃエンディングが見られるよ」だったり、「受験生も主婦も会社員もサクセスロードまっしぐらのヒーローになれます」だった。とんでもなく革命的な楽しさの提案だ。この約束を守るために「コマンドバトル」「見下ろし型マップ」ってのが適してたから選ばれたわけだ。

「お客様に何を楽しんでもらうか」。この本質さえしっかりしていれば、後はそれに合わせて考える。スタイルとか方法論にはこだわるべきではないと僕は思うよ。

面白けりゃ古くたって新しくたって関係ないじゃんか。

【リグロード サーガ制作スタッフ】

株式会社マイクロキャビン 「リグロード サーガ」ディレクター 中津泰彦氏

●理想のRPGとは?

理想の一つとして、プレイヤーの冒険に必要な事柄をほぼ満たした世界を思うままに冒険するものがあると思う。もちろん、完全に架空の世界をリアル・シミュレートする必要はない。世界を徹底してシェイプアップする必要はあるし、達成感を得るための目標や演出は重要である。この理想を垣間見せたゲームは存在するが、まだまだ進化の可能性は大きい。大事に育てて行きたい方向性だ。

●RPGの本質とは?

そもそも、RPGに画一的パラダイムはなく、一言で言えない非画一性こそ本質では? と言っても、新奇さばかりを狙った奇抜な物より、幅広く受け入れられている部分をベースに指示していく必要はあると思う。

株式会社セガ・エンタープライゼス 「リグロード サーガ」コーディネーター 小野健一氏

●理想のRPGとは?

質問とは少し方向が違う回答になるかもしれませんが、ロールプレイングゲームというジャンルだけに限らず、そのゲームから現実に戻る際に、そのプレイヤーに何らかの成長を促すようなファンタジーが欲しい。ゲームをプレイすることが、プレイヤー自身の現実を見直す一つのきっかけになれば最高です。

●RPGの本質とは?

何でもアリの、自由度が高いごっこ遊び、別の日常、異なる現実。基本はテーブルトークRPGだと思いますが、コンピュータゲームというメディアでは逆でしょう。これに関しては、ゲーム批評6号の「リンダキューブ」の批評が、その深い部分を指し示していると感じました。

RPG SOFT REVIEW
タクティクス オウガ

前作への真摯な反省と誠実な努力の結晶

遥かなるS・RPGの理想の実現

前作から3年を経た今、再び繰り広げられるオウガバトルワールド。SLGとRPGの高いレベルでの結合は何をもたらしたのか。

前作から三年。新しいオウガバトルの世界

前作「伝説のオウガバトル」から三年…。まさしく満を持し、再び開かれたオウガバトルの世界。それは今、わたしたちに何を見せてくれたのだろうか。

「伝説のオウガバトル」(以下「伝説…」)は、画期的な戦闘システムを取り入れたS・RPGとして、新たな時代の始まりを予感させる作品であった。敵味方が同時に行動するリアルタイムバトルは、緊張を強いると同時に新鮮な感動を与え、戦闘シーンのクォータービュー視点もまた鮮烈な印象を放っていた。そしてゲーム中、様々な要因によって微細に上下する、民衆の満足度とでも言うべき「カオスフレーム」も大きな特徴であった。それは常に画面の右上にあり、アラインメント値を下げるタロットカードを引いたり、あるいは強い小隊にザコキャラを大量に一掃させたり(ある意味で卑怯?)すると、目に見えて下がる。よってプレイヤーは常に気を配り、その値を高める努力をしなければならなかったが、いっそ「忘れてしまう」という考え方も出来る点が、独特であった。むしろ「忘れてみたり」、「こだわってみたり」と、様々な選択をプレイヤーにゆだねる事こそが制作者の意図であったかのように…。

結果として前作は、制作者側の「正義とか真の平和とかいう複雑な事柄を単純に断定して語りたくはない」的なこだわりを醸し出す半面、「カオスフレーム」などに代表される抽象化が、一部のプレイヤーへの「敷居の高さ」にもなってしまった作品と言えるかもしれない。無論、それは次作に取り組む上での強い指針となり、幾多の試行錯誤を生んだのだろう。

そうして、かつて「カオスフレーム」によって表現されるはずであった制作者側の意図は、「タクティクス オウガ」において見事に花開いた。それは各分岐点における主人公の選択によって分かたれる属性の差、いわく「様々な姿の正義」となって、である。

二つのオウガバトル 一つのテーマ

二つのオウガバトル。その戦いの舞台は常に「一個人の力ではどうにもならないくらい込み入った世紀末」だ。これらは「ただ魔王を倒せばいい」というような物語ではない。そこには一種の無常観、いわゆる「大衆と支配者階級との関係性」があり、やりきれなさがある。例えば「伝説…」において、悪い帝国から解放してやるんだ有り難く思えと、プレイヤーは息も絶え絶えに戦い続けた小隊を、明かりを落として静まり返る占領下の街へと派遣する。街は解放の喜





深く描き込まれたシナリオと絶妙な選択肢の妙。

びにわき返るが、彼ら「返り血に染まった英雄」に対する手厳しい視線をも忘れない。どうせ救ってくれるのならば、白銀に輝く鎧の英雄の方が良いという、身勝手な思想、大衆…。しかし、そう、それが現実というものではないのか？

今作「タクティクス オウガ」には、まさにそう問いかける制作者側の代弁者とでも言うべき悪の総代として、ランスロット・タルタロスという人物が登場する。奇しくも「伝説…」で世話になったあの騎士と同名の彼は、しかしその名の通り「もう一人のランスロット」であるかのように思われた。「伝説…」において筆者のランスロット率いる小隊は最強のユニットであり、まさに「返り血を浴びた赤い英雄」だったからである。

むろん我らのランスロットは、いかな戦いを乗り越え、大衆に石もて追われたとしても、決して闇に取り込まれたりはしない。しかし「もう一人のランスロット」は、我らのランスロットがその善なる心により封印し、彼方に葬り去る事に成功した「かすかな絶望感」を、地獄の底より掘り返し、目の前につきつけて見せるのである。

「タクティクス オウガ」は、抑圧の歴史に組み込まれた自らの民族を解放するための戦いに参加した一人の少年が、やがて一民族だけの幸福でなく、自分たちの島全体、そして全ての民族にとっての真の平和を模索し始める、という物語である。その上で、まさに少年の心は、いわゆる光のランスロットと闇のランスロットに象徴されるような心の揺れを体験する。そしてそれはそのまま、要所要所でプレイヤーが要求される選択肢そのものなのである。現実を見据え、冷酷とも言える道を突き進むのか、それともあくまで理想を貫き、自らの心にのみある真実を旗印に、乱世を生き抜くのか。

主題を掘り下げるための意義あるマルチシナリオ

マルチシナリオを売りにするゲームは少なくはないし、プレイヤー自身にその行動を問い、道を選ばせる形を取るものも同様だが、その完成度となると首を傾げる他はないのが現状である。限られた容量の中で、それほど多くの分岐するシナリオを表現しきれるわけもないし、ややもすれば物語は分解し、本来のテーマとはかけ離れてしまう。かくして、選択の結果が何であれ物語の展開には大差なくてがっかりしたり、逆に「ああしていたらどうなったんだろう」「こうしていたら…」という消化不良感に終始支配されてゲームを楽しめなかったり、というような結果に終わっていたのである。

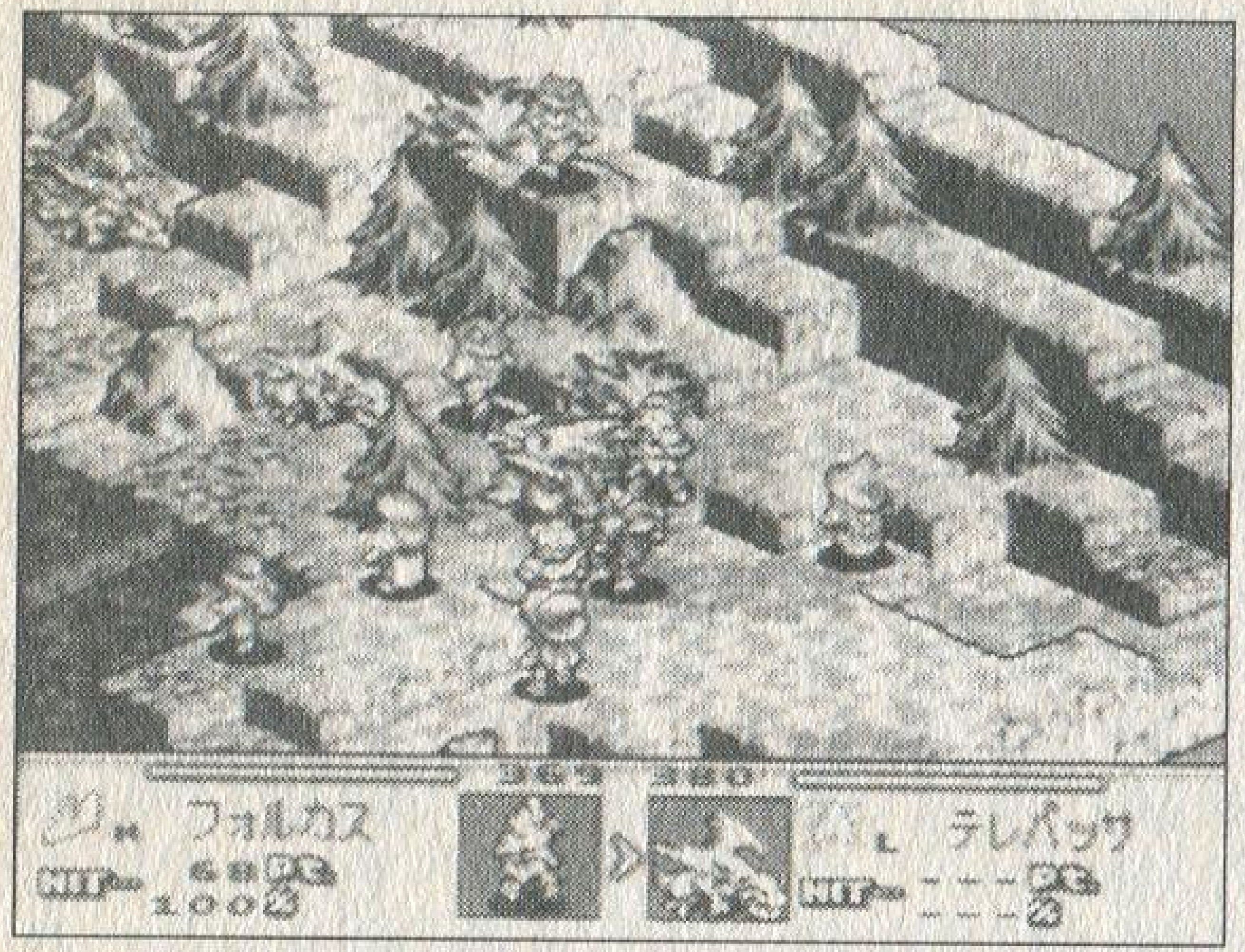
ならば何故「タクティクス オウガ」はそれらの轍を踏まず、マルチシナリオを持つS・RPGとして成功出来たのだろうか。その理由には、プレイヤーがつきつけられる幾つかの選択（シナリオを分岐せしめる選択肢）の妙が上げられるだろう。どれも皆、混沌の世界における統治者、革命家の直面する現実に非常に即しており、また一様に「正義というものの多面性」についての強い説得力を持っていた。それらは世界観構築の見事さと相まって、プレイヤーをしらけさせず、むしろ引き込むことに成功したのである。

このゲームは、決してこの「多民族間紛争」を、ゲーム世界を楽しむための単なる道具だてとは見なしていない。むしろ、一つの世界を巡る覇権争いを通じて同じ人間同士で争い、異民族を差別するといった、現代に行われているのと全く同じような愚行を描き出すために作られたのではないか、と思えるほどに徹底的に作り込まれており、物語の中で語られる主義や各人の思惑も、まことに多岐にわたった血の通うものとなっている。まるでこのような世界がどこ

RPG 読者の主張
1. 私は、自分が感情移入できれば、どんなジャンルのゲームもRPGだと思っています。
2. レンタヒーロー
（大阪府　MD小夜曲）

かに確かにあって、それらの異なる幾つかの歴史を参考に、シナリオ群を練り上げていったのでは、と錯覚するほどの出来映えであり、決して「基本シナリオだけ九十九の力で作って、残りは一の力で適当に作りました」などと言えるようなものではない。それぞれに異なる物語でありながら、しかし「ありうるたった一つの」物語、歴史に他ならなく思えるのである。

主人公であるデニムは、港町に住む一人の少年だ。彼は「人々に慕われる神父の息子」として暮らしてきた、極めて素直な「普通の少年」だが、しかし、本当にそれだけだろうか。彼の中には、様々な問題が潜んでいる。私たちの現実においてそうであるように…。それは支配欲であったり、現実への絶望であったり、他者への憎しみであったりもする。そしてこれまで、それらの感情は彼にとってただ無関係であったに過ぎない。少年は決して天使ではない。天真爛漫であるという事を、許されてきただけなのである。そうしてある日、親友であるヴァイスが戦いのラッパを吹き鳴らしながら現れた時、物語は転がり始める…。その時、彼の中の全ての負の感情は、未だ目覚めてはいない。姉の制止を振り切って駆け出す時、貴方はデニムになっている。そう、世界の何たるかを知らず、人と人とのつながりのはかなさも知らぬ一人の少年として、ただ「自分の人生を自分の力で歩き出したいという欲求のためだけに」、何かを捨てて走り出してしまうのだ。その無鉄砲さは、大人達には覚えのあるものである。しかし少年達にとっては、まごう事なき「今の自分」そのものであるのかもわからない。



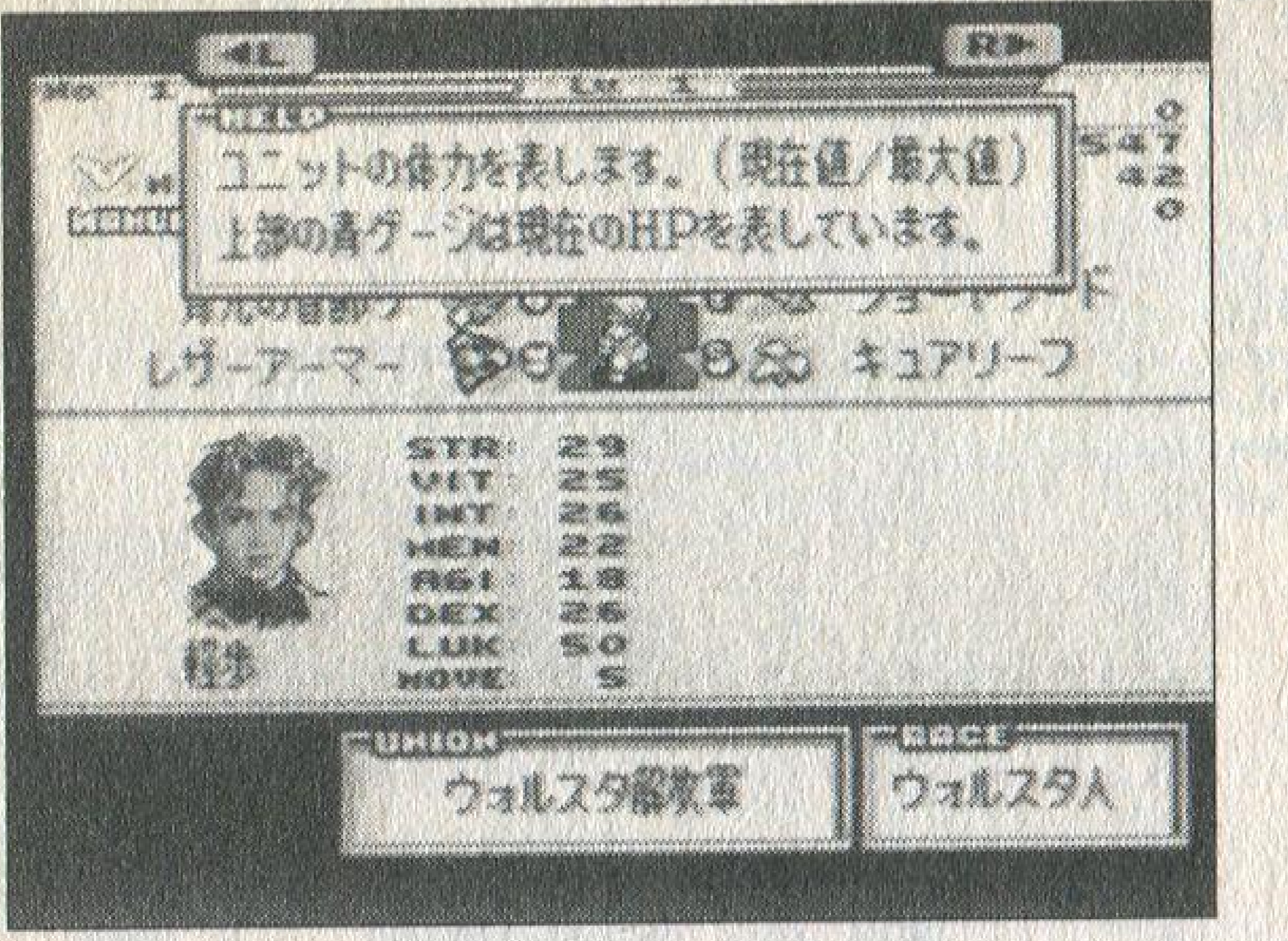
ここまで高さが表現されたゲームは他になかった。

だからこそ…。物語が終焉を迎えた時のあのすがすがしさは、あの日走り出した自分への思いの、全てなのである。あらゆる選択と努力の結果は、自らの手の中にあり、心に飲み込んで秘め、誰を責める事も許されない。それはまるで人生という事の全て、あらゆる思いを乗り越えて人が生きていく時の、その人生に対する責任についての、全てなのである。

SLGとRPG 両者の融合とは

S・RPGと銘打たれたゲームは宿命的に、「シミュレーションとしての戦術性やユニットの成長を楽しめる側面」と「RPGとしてのストーリー性、感情移入度」というある種全く毛色の違う世界の合致を、当然のように望まれるものであるが、「タクティクス オウガ」は、ストーリー、世界観とシナリオ等の完成度もさることながら、タイトルが示すようにまず「戦術を練り、その戦術に従ってユニットの武器や防具、魔法の種類や職業（クラス）を選択する楽しみ」をしっかりと打ち立てており、まさに「タクティカル」（注）なゲームとして成り立っている。クォータービュー視点のシミュレーションゲームが幾多挑戦して成しえなかった「戦場の高さの概念」をいわゆる古典的な投射武器（弓矢など）の特性を感じさせる事（高い所からの方が遠くまで飛び、落下の加速度によって攻撃性も高まる）によって、プレイヤー側の「狙いがハマった時の喜び」へ昇華させる事に成功しているし、ユニットに関しては、いわゆる「制作者側が用意したキャラ」以外のキャラクターを用いる事も、街のショップで雇い入れたり、戦闘の現場で説得して仲間にしたりと自由であるため、プレイヤーだけの戦略（例えば常に僧侶をサポートするフェアリーとか、主人公のそばを離れないドラゴンなど）をも可能とし、こだわる楽しみを与えてくれた。もちろん顔キャラ（独自の顔グラフィックスを持つキャラクターの事）も、もともと持っている高めのステイタス値が魅力的なので毛嫌いする必要は全くな

（注）：tactical（形）：戦術の　戦術上の
：tactics（名）：戦術・兵法



ヘルプ＆インターフェイスが充実していることも特徴。

いのだが、時に戦場で思わぬ死を迎えることもある。リザレクションの魔法を取り損ねた場合など、その事実を事実として受け入れる努力、リセットを耐える努力は相当なものである。が、ここで言える事はしかし、彼らの穴埋めとしてフレキシブルに新ユニットを登用し、育て上げて、「A君の一軍キャラと俺の一軍キャラはこんなに違うぜ」と楽しむ、といったやり方をも許容する自由度の高さとバランスの良さであり、それをしてもエンディングを迎える事が不可能ではない、というシステムの作り込みの確かさなのである。蘇生の呪文を持てなかったとしても、トレーニングモードや傭兵のおかげで事なきを得る。その辺り、ユーザーフレンドリーここに極まれりといった感がないだろうか。

各マップの戦闘のさなかも、胸に去来するのは自身の目指す「真の平和の姿」、その実現に向けた「正しき道へのひとあしずつ」だ。高い戦略性を持つ戦闘の一つ一つを楽しみながらも、前作にはなかった、次の章へと物語が進む際に展開する「客観的な視点による世界の状況説明デモ」によって、プレイヤーは大局の視点へと思いを馳せる事が出来る。また、別の場所で展開する敵の策略や各人の思惑なども、時折挿入されるイベント画面によって見聞き出来、その演出はプレイヤーと主人公の意識の同化を妨げるようでありながら、むしろより強い同化、すなわち「そういった事がたとえあるのだとしても信じた道を行く」と、自らの意志を固め直させ、より重厚な物語性を醸し出す手助けとなっているのである。ちょっとした物忘れに役立つウォーレンレポートの時事資料、人物事典も、情報量の多い本作には無くてはならないものであったし、繰り返し観覧出来るイベントの再現シーンはまさに拍手もの、ツボを押さえたシステムと呼べるものであった。

前作の真摯な反省と誠実な努力の結晶

これだけ膨大な量のデータとストーリー、各キャラクターの思惑と細かな演技(!)を取り込み、複雑な地形と数々のアイテムを隠した「ボリューム満点な」ゲームでありながら、決して制作者側、もといゲームそのものが、「饒舌になり過ぎる」という愚をおかしていないというのは、真実、賛辞に値するものである。常に「プレイヤー自身の心で感じ、自身の頭で考えさせる」ということ。言葉にするのはたやすいが、それを実際にゲーム世界において実現することの難しさ…。

一筋縄でいかなかったに違いない。一つの世界を構築し、まさに世界の神となりながら、溢れんばかりの思い入れを、しかし抑制して解放しなくてはならないのである。あくまで一作品としての完成度を目指し、淡々と「観せる」という事。映画やアニメなどの映像作品に通じる演出センス、一縷の隙もなく推敲を重ねられた事が想像に難くないセリフ群も含め、これらはまさにまがう事なき「プロの仕事」と言えよう。

「タクティクス オウガ」の成功は、前作の反省を忘れず、むしろ真摯に向い合った勇気ある姿勢と、誠実としか表現しようのない制作努力によって創り上げられたものである。

RPGをやるたびに「ドラクエⅢの感動ってもう二度と味わえないのかなあ」と思い続けてきた…。しかし、これだから、ゲームをする事をやめられないのである。

プロフィール
春生 文
(はるお・あや)
1967年生まれ。
風のシスティーナと誕生日が同じ(それがどうした)。原稿執筆の速さと品質の高さをひたすら目指してはいるヒマなライター。週刊G誌F誌の購読は欠かさないが、混雑が嫌いなので馬券は買わないという無駄な人生を送っている。好きなお馬はミホノブルボン。

タクティクス オウガ
【S・RPG】
メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年10月6日

フリーシナリオシステムはその真価を発揮したか

ロマンシング サ・ガ3 迷走の果てに見たものは

シリーズ3作目となる「ロマンシング サ・ガ3」。この作品が我々に見せたものは、RPGの理想像なのか？ それとも？

「ロマサガ」の辿ってきた苦難の道のり

フリーシナリオシステムを引っさげて「ロマンシング サ・ガ」（以下ロマサガ）が登場したのは、今から5年前の'91年1月のこと。当時「ロマサガ」の登場はゲームファンに大きな期待を抱かせた。一大人気シリーズとなったDQやFFは、その陰で多くの亜流ソフトをも生み出す。キャラや世界観が変わっただけの、ストーリーに独自性が感じられない作品や、いわゆるお使いだけで話が進む単調なストーリーの作品が多く、やれ一本道だ、やらされている気がするといった批判が多く聞かれた。

そういった中、一つのゲーム世界を複数の視点で冒険することができ、またシナリオの進行もプレイヤー次第という「ロマサガ」に、期待が集まらない訳がなかった。

壮大な実験の始まり。「ロマンシング サ・ガ」

実際に発売された作品は色々不備な点を抱えていた。戦闘のバランスの悪さ、次に向かうべき目的を見失い易い、出現するモンスターが多すぎるといった欠点を挙げて批判する声は多くあった。しかし評価すべき要素も多分に持っていた。特筆すべきは、シナリオの選択次第で終わってしまうイベントが存在することだ。ここでプレイヤーは自分の触れられない絶対的な時間の存在を知る。主人公の視点と時間軸しか持たない他のRPGに比べ、不完全ではあるが現実の世界に近い感覚を「ロマサガ」は表現していたといえる。

新たな方向性を模索した「ロマンシング サ・ガ2」

同じ世界に生き、同じ時間を共有する存在としての人間を描こうとした「1」、その続編「ロマンシング サ・ガ2」は時間軸を縦に取り、歴史の積み重ねとしての世界、そして人間を表現しようと試みた。プレイヤーは皇帝。用意されたイベントをクリアしつつ、自分や武器、魔法を鍛えていく。そして彼（彼女）に許された時間を使いきった時、次なる皇帝を選び、その皇帝へ課せられた使命を託すのである。何代も代を重ねながら、一歩一歩最終目的へと近づいていく。それが「ロマサガ2」というゲームだった。出現モンスターの数的な減少など、前作から変更された点はあった。が、相変わらず戦闘バランスは悪いまま、どうしていいか分からないという状況にも陥り易く、「1」の課題が解消されたとは言い難かった。また、本誌創刊号でも述べている



ように、目的へ向かう皇帝という役割に比重が置かれた結果、複数の視点と絶対的時間によって表現されていた「1」での世界の現実感が失われてしまった。

かくして、高い理想を掲げた「1」と「2」はその目指すものを完全には表現することができずに終わってしまった。それは一見ただの失敗に見えるかもしれない。しかしそれは世界の現実感の表現という目標へのアプローチであり、意義ある失敗だったといえる。

シリーズ最高峰を極めたか。「ロマンシング サ・ガ3」



移動の簡易さは世界の広がりを失わせた。

そして昨年11月11日、最新作「ロマンシング サ・ガ3」が発売された。再び「1」のスタイルに戻されたこの作品。加えて「ロマサガ」も3作目。これで一つの到達点を見せてくれるのではないかという期待は大きかった。

今回選択できるキャラは8人。その一人ロアーヌ侯国の姫モニカが、兄王ミカエルに反乱計画を知らせに行く途中、開拓村の酒場に助けを求めて立ち寄るところからドラマは始まる（主役のうち6人のオープニング）。ロアーヌ侯国の反乱を軸に話は進み（キャラによっては直接反乱イベントを通過し）反乱鎮圧時点ですべてのキャラが城の王座の間で一堂に会する。このあたり、ロアーヌ侯国の反乱という一つの事件を様々な側面から見せるフリーシナリオならではの展開で、その後を大きく期待させる。

会話を通してイベントの情報を得たり、新しい街を探していくフリーシナリオシステムはもちろん健在だ。今回は自分が現在関わっているイベントを表示することで、今までの作品が持っていた、目的を見失いがちという欠点は幾分解消されている。だが、一番評判の悪い、戦闘のバランスの悪さは相変わらずだ。強すぎる敵との戦闘に苦労しながら、必死でキャラを育てた先に待つのはより強い敵との遭遇だ。さすがに3作目ともなると不快感ばかりが残ってしまう。だが、新しい要素として、特定のキャラクターを主人公に選ぶ、またはパーティーに加えないと参加できない施政、マスコンバット、会社経営というイベントが加えられており、これによりキャラクターの立場や個性を表現すると共に、新しいシステム的な面白さを提示している。こういったやり込みがいのある要素は他にもたくさん用意されている。「2」より採用された「技をひらめく」や、隠れたイベント、仲間探しなど、収集癖に似たマニアックな欲求を満たす仕掛けは「ロマサガ」シリーズの一つの売りになっている。会社経営など、単純な割に得られる達成感は大きく、本筋を忘れつついつい遊んでしまう程だ。

誤った方向性 失われた理想

しかし今回の「ロマサガ3」はこういったマニアックに遊べる部分にウェイトをかけすぎて、フリーシナリオシステムの熟成という、肝心なことを忘れてしまったのではないだろうか。本来フリーシナリオシステムが目指していたのは、個々のイベントが並列的に並ぶだけでなく、一つのイベントをクリアすることが波紋のように世界に影響を与え、主人公のその後の人生をも変えていくような、世界のダイナミックさの表現ではなかったか。その点の進化が全く見られない。イベント間の相関関係を感じさせる演出があまりにも少なく、またそのイベント自体も世界と遊離してしまっているのだ。会社経営イベントに没頭しながらふと我に返った。すでに何十社もの会社を買収し、手持ちのお金も何千億円という莫大な金額となっている。現実的に考えると年単位という膨大な時間が必要となる作業だろう。だが経営イベント

RPG 読者の主張
1．テーブルトークのＲＰＧを再現できれば、それが究極のＲＰＧだと思う。
2．天外魔境Ⅱ
（埼玉県　暁の帝王）

を途中で抜けて普段の冒険に戻ると、以前と全く変わることのない世界が待っている。まるで会社経営の夢でも見ていたかのように。確かにクリアに絶対必要なイベントではない、そうはいっても時間的な違和感をプレイヤーに感じさせすぎやしないだろうか。そしてこういった配慮に欠ける姿勢はその他の部分にまで及ぶ。これもシリーズを通して不満点に挙げられる、人間たちの会話のそっけなさと、返ってくる反応のバリエーションのなさだ。ある町で怪物退治を頼まれ、苦労して戻った挙げ句の依頼人の言葉は「私が町長です」のたった6文字。ある町でイベントを起こしてから、その町の住人たちに話を聞くと、ほとんどの住人が一字一句同じ言葉しか話さなくなる。似たような例を挙げると本当にきりがない。

「ロマサガ」が得たものと失ったもの

そしてパーティーの移動の方法が「ロマサガ3」の基本姿勢を最も明確に表している。街から街への移動は、全体マップ画面で行きたい街を指定すれば良い。大陸の北端の街から南端の街まで移動するのにほんの一瞬しかかからない。イベントや隠れた仲間を探すのには本当に便利だ。だがそこから世界の広がりを感じることはできない。便利さの陰で、不便なこと、無駄なことが生み出している本物らしさが捨てられてしまった。それは街の人間たちが話す言葉が空虚であることに通じる姿勢だ。そうして、世界からのめり込むことを拒否されたプレイヤーは、自らの目的を「自由」に決定する。すべてのイベントを見よう、すべての得意技を修得しよう、隠れた仲間を見つけよう、と。



戦闘の派手さは作を追うごとに増している。

そうした遊び方もありだろう。すべて自由なのだから。現実感を問題にしなければいいのかもしれない。遊び込むための要素は多分に用意されているのだから。しかしそれはRPGの持つ、役割を演じることの面白さとは無縁のものだ。「ロマサガ3」から感じる面白さは、画面内とは切り離された画面のこちら側の楽しさだ。画面の中のキャラクターと一体化しその喜び、つらさを自分のこととして感じるというRPGの魅力は「ロマサガ3」には存在しない。プレイヤーの意思で自由に話を進めていく。その中でプレイヤーが手を触れることのできない絶対的な時間の流れを感じ、また様々な視点から世界を眺めることによって世界の多様性を知る。これは、まさにゲームが現実の世界に一歩近づくということだ。そしてこれが、「ロマサガ」が見せようとしていたものだったのではないだろうか。少なくとも私はそう感じていた。現実感にあふれた世界が可能にするのは、その中を旅することで得られる、より深い主人公との共感だ。「ロマサガ」そして「ロマサガ2」が決して成功していたとはいえない。だが理想へ近付くための努力の跡が感じられた。だからこそ、この「ロマサガ3」に期待したのだ。しかし「ロマサガ3」はそこから遠く離れてしまった。

期待と違う方向へ進んでしまった「ロマサガ3」。SFCというハード自体の限界なのか、それとも制作者の自己満足なのか、それは分からない。フリーシナリオが生み出す理想のRPGを期待し待ち続けた長い時間は無駄に終わってしまうのだろうか。それとも初めに感じた「ロマサガ」の理想がただの勘違いだったということなのだろうか。次に期待したいと素直に言えない。そんな複雑な心境に今はある。

プロフィール
林村わたる
(はやしむら・わたる)
1968年生まれ。
ライター。「時代はサンマン」と、鉄拳２から浮気。倒してはつかみの毎日。聞いてないのに情報を教えてくれる人々に囲まれ、ＤＱⅥ耳年増に。

ロマンシング サ・ガ3【RPG】　メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年11月11日

RPG SOFT REVIEW

ソード&ソーサリー

イメージ払拭を狙った3DOの意欲作

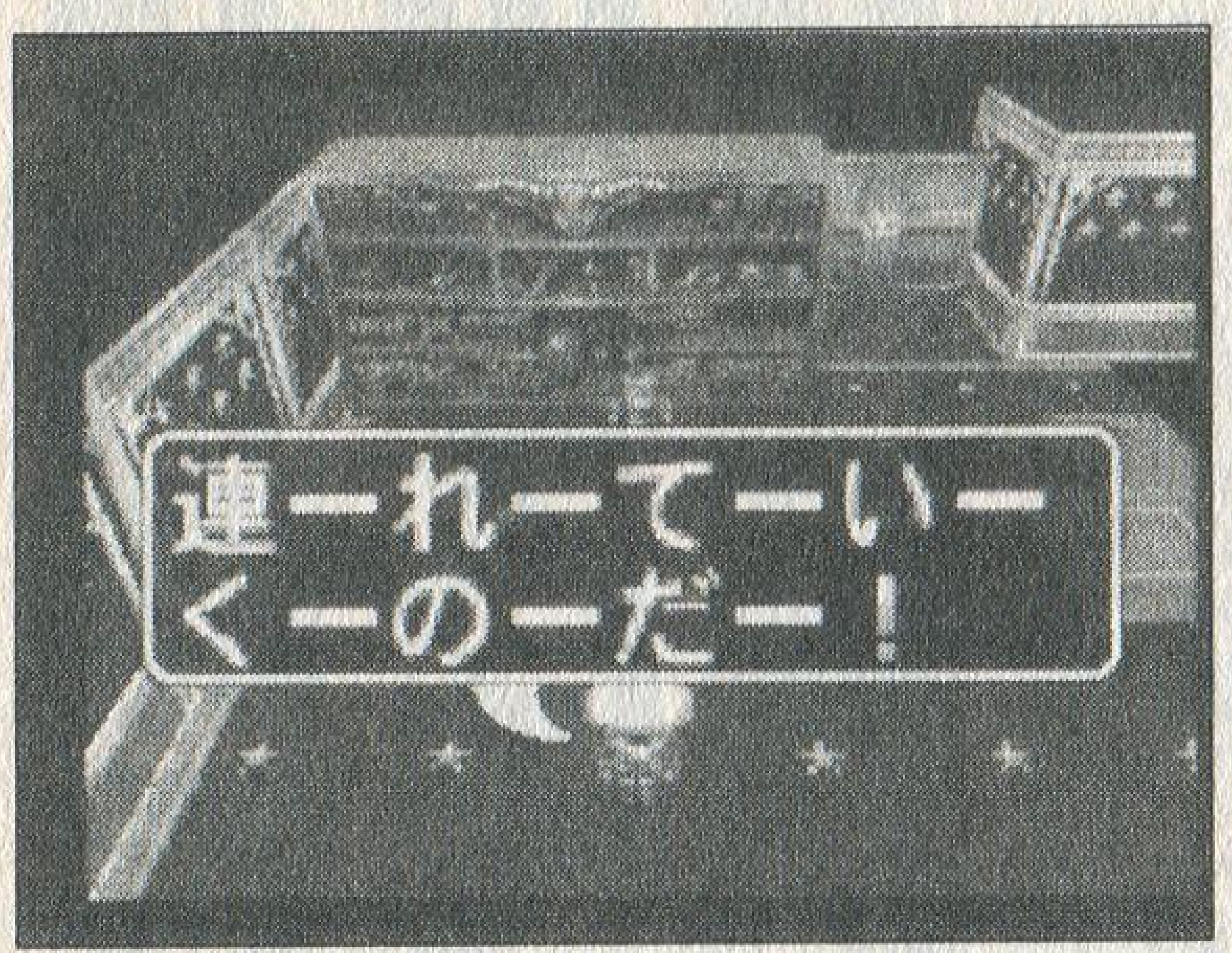
固定イメージを打ち破る、新たな流れを感じる作品

最近の3DOソフトの中では、異例ともいえるパブリシティ展開を見せた、戦略的意味合いの強いこの作品。はたしてその内容は？

RPGの本質とは何か

『ソード&ソーサリー』は、その名のとおり「剣と魔法」に彩られたファンタジー作品である。RPGにはよくある世界設定だが、主人公ルシオンが、いうなれば和製アニメに出てくるような女の子で、「単純、お気楽、ボケる」性格がこの作品の特徴となっている。洋モノの移植が多く、マニアックイメージの強い3DO。これは憶測だが、3DOも今までのイメージを払拭、あるいは一般層を獲得すべく動きだしたのだろう。

物語は、世界の異変を感じ取り旅立った師匠の留守を預かり、退屈していたルシオンが、師匠を頼って訪ねてきた男とともに、退屈しのぎに冒険へと旅立つ。魔法とお気楽ノリで、最後は異変の元凶を倒してしまう、というもの。物語はテンポよく進み、まとまりの良さがある。また、出会う仲間たちのバックストーリーは深く設定されており、その中での主人公の「お気楽ノリ」は、ミスマッチの面白さが感じられた。



主人公のノリは、ミスマッチの面白さがある。

マップデザインや戦闘シーンはポリゴンで処理されており、その表現が秀逸だ。街やダンジョンの壁や木は手前に迫り、崖や池は画面の奥深くに落ち込んでいる。特に最後のダンジョンで、暗闇に浮かぶ柱時計群の中を、ゆったりとたわむ吊り橋を歩く俯瞰のシーンは、吸い込まれて足を踏み外してしまう感覚におそわれ、圧倒された。また、戦闘シーンにおいての、ポリゴンを利用した演出（地面がウネウネ動く魔法のエフェクト等）も心地よい。

しかし、残念な部分もある。戦闘システムは移動するマス目が制限された、簡易タクティカルコンバットになっている。だが、高低差のある戦闘では、その意味づけ（高い位置の方が有利など）が薄く、作りが中途半端な印象をうけた。また、主人公の個性が強いため、純粋に物語を楽しもうとすると、その個性が冒険の緊張感を途切れがちにする。そのため今一つ物語に入りこめない。

こうしたタイプの作品は、3DOのバリエーションとして不可欠である。その上で言えば、その方向性は理解できる。しかし、今回の作品は今一つの感が否めない。これからこのような流れが、3DOの中で、どう根付いていくのか見守りたい。

プロフィール
本木和彦
（もとき・かずひこ）
1968年生まれ。
某ゲームメーカー勤務経験あり。現在はフリーで印刷物の企画・制作、及びコピー関係の仕事をしている。先日、仕事でラーメン屋の取材も決行。満腹になる。

ソード&ソーサリー［RPG］ メーカー：マイクロキャビン／機種：3DO／価格：¥6,800／発売日：'95年9月14日

RPG SOFT REVIEW

天地創造

エニックスが生み出す新機軸

優れた物語性とカタルシスは、心に残るのか

去年、秋に発売された『天地創造』。優れた物語性を持った本作は、RPGにおける「物語」の重要性を認識させるのだろうか。

あのエニックスが生んだ、アクションRPGの意欲作

『ドラゴンクエスト』以外、あまりパッとしたタイトルがなかったエニックス。だが、『ワンダープロジェクトJ』以降なかなかの意欲作が多いのは、一ユーザーとしてうれしい限りである。この『天地創造』は去年の10月に発売され、目立ったセールスを記録したわけではないが、プレイした人間にとっては「心に残る一本」となったのではないだろうか。それは、この作品がテーマ性が強く、完成度の高い物語を持っていたからに他ならない。

『天地創造』は「地裏」という地球の裏側の世界に住む少年が、滅びてしまった「地表」、つまり今私たちが住むこの世界を復活させる為に奔走するといったストーリーを持った、アクションRPGである。アクション部分の操作性は極めて良く、感触が小気味いい。いくつか用意されたコマンド入力方式の必殺技についても入り易く、使い勝手がいいのに加えて、特定の技でしか倒せない敵キャラも登場し、非常に意味のある作りが意識されている。そうした操作性に呼応するかのように用意されたダンジョン内のトラップもゲームを飽きさせず、プレイヤーを引き込んで行く。一つのダンジョンが約20分～30分程度で終わるというボリュームもお手軽でよい。「寝る前にちょっと」プレイを楽しめるというのは、多趣味なユーザー諸君にはうれしい作りなのではないだろうか。

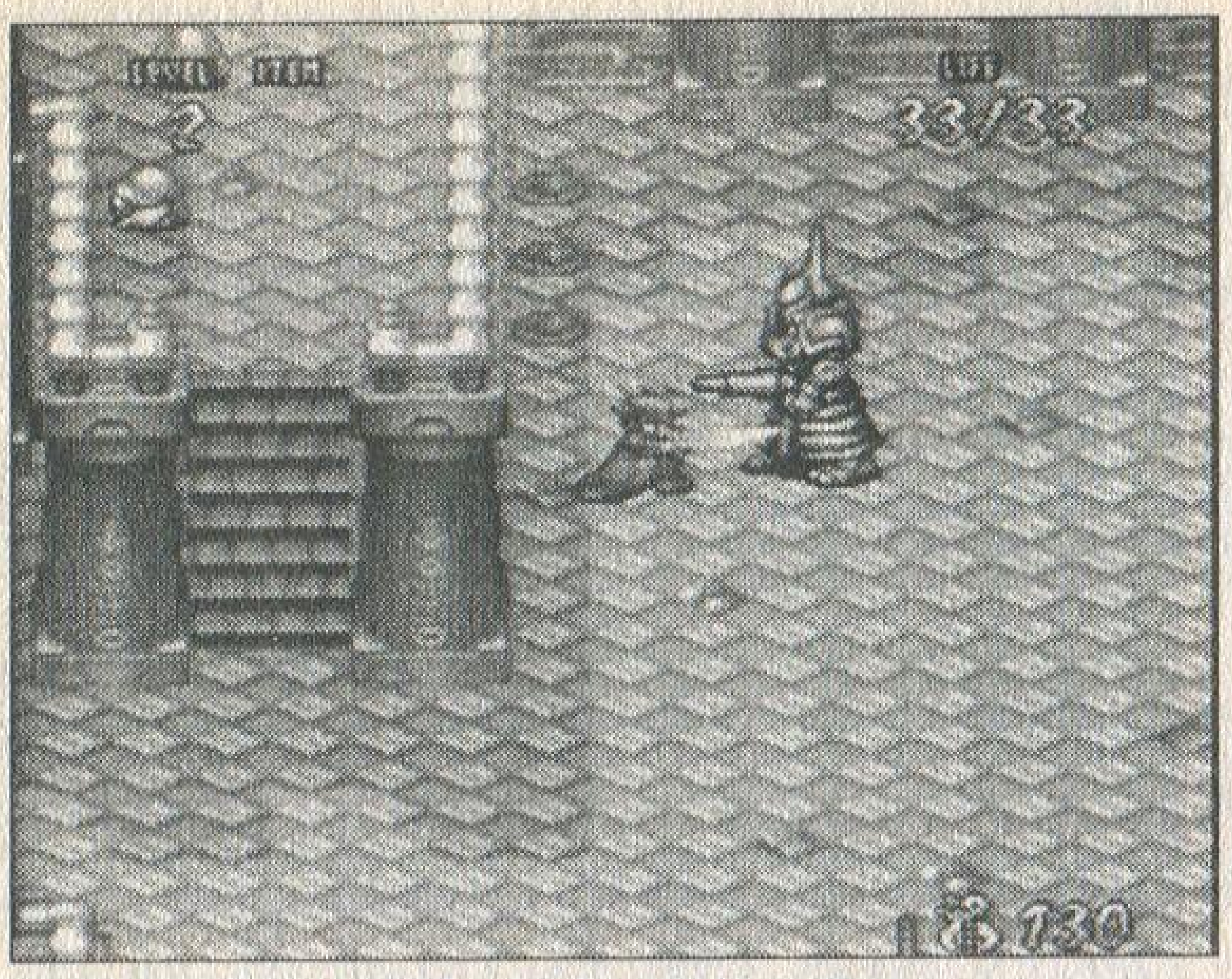
そしてグラフィック。SFCにおける驚異的なグラフィックスの良さは、すでにスクウェアの独壇上ではなくなったようだ。オープニングに見る、緻密に描き込まれ、真っ赤に染まったグランドキャニオンの広大さ。大地が復活する際のそれぞれの情景の美しさ。そして「地裏」のマップ画面のセンスには驚かされるものがあった。このゲームをプレイしていなくてもTVCMなどで目にした諸君も多いと思うが、画面の奥に向かって巻き込まれるように動く空と大地がなんとも奇妙で異質な世界観を醸し出している。「地裏」の世界だけに空に海が広がり、火の川が流れ、大地は水晶のように透明だ。コバルトブルーのような深い青と鮮やかな赤い色彩は、このゲームのパッケージイラストもそうであるが、とても印象的である。

壮大なテーマとカタルシスを持ったストーリー性

キャラクターについても、同社から出版されている「月刊少年ガンガン」で「ドラゴンクエスト外伝 ロトの紋章」を連載中の人気作家、藤原カムイ氏がデザインに起用されており、力が入っている。



RPGの本質とは何か



アクション性は抜群。操作が気持ち良い。

藤原氏描く『天地創造』の主人公はマヤ風でエスニックな衣装に粗野な感じの三白眼。この少年漫画ライクなデザインが、実にアクションRPGというシステムに合う。もちろん、このキャラクターの魅力はビジュアル的な設定の力だけではない。子どもたちには人気ものだが、大人には乱暴者扱いされている主人公。つまみ食いをして怒られたり、寝ればベットから転がり落ちてしまうといったやんちゃぶりは作品全体から演出されている。そして、その彼の個性は、『天地創造』の魅力を一層引き立てている。だが、そうした、数多い魅力の中で、やはり一番に語られなくてはならないのは、物語性、そしてテーマの部分であろう。

儚（はかな）く優しさに溢れた完成度の高い物語性

『天地創造』は、世界を復活させる冒険譚である。だがそれは、物語の始まりであって、全てではない。この作品の世界には、「ライトサイド」と「ダークサイド」という根元的な存在がある。これは言ってしまえば「神」と「悪魔」のようなものだ。その両者の働きによって、この地球（人間）は歴史を刻んできた。それと同時に全てのものには両極が存在し、光と影がある。主人公アークは「地表」を復活させるため、旅に出る。その行動は、結局彼自身の身に起こる悲劇への始まりでもあった。地球の意思、「光」と「闇」の存在であるライトガイアとダークガイアの対立。ダークガイアの野望。ラストへの大どんでん返しの展開は、主人公の存在自体の儚さをもプレイヤーに提示する。

大筋を見ればよくあるパターンであるし、「光」と「闇」の対立の図式などはファンタジーRPGにとって使い古されたネタだ。だが、この作品はそうした表層に流れるストーリーの中できっちりとカタルシスを持ち、自然、ひいては人間の存在とは何かを問いかけているように見える。主人公アークが行う、大地や植物、動物たちの復活を通して、私たちは生活の中で鈍感になっていた、それらの存在や愛しさを思い出す。洞窟で閉じこめられた際に出会うカモシカは、生きる辛さと無常さを。コロンブスは人間の欲望の醜さを、「星のかけら」をもらうアスタリカの祭壇では人間の心の弱さを感じさせる。そしてライトガイアとダークガイア自体、人間の心に存在する光と闇なのだろう。

そうした壮大なテーマを『天地創造』は嫌みなく語っている。これは主人公のいかにもな葛藤やベタベタに悩み抜いた説教臭いメッセージなどがなく、あくまで小さな個人としての物語を展開しているからなのだろう。それは、エピソードと画面による巧みな演出によるものだ。

「語るべきもの」の中での「個」の物語の重要性

この物語を本当の意味で美しくしているのは主人公の朴訥さと純粋さなのではないだろうか。

このような大きなテーマを持ったストーリーを描くとき、えてして個人のドラマはなおざりになりがちだ。主人公はテーマを説明する語り部となり、存在自体が希薄になってしまう。だが『天地創造』は語るべき物語の存在と共に個である主人公のドラマも見事に描ききっている。

この物語において主人公は、結局ダークガイアによって生み出され、利用された一つの駒に過ぎない。それどころか、ダークガイアやライトガイアの行動までも地球の胎動である予定調和に彩られた存在だ。表と裏。そのバランスで世界が成り立っているのなら、滅びも復活も地球を活性化させる「運動」でしかない。そして、アークはその中の小さな一つの歯車なのだ。彼の単純で無垢な性格は

RPG 読者の主張
1．長時間緊張が続くのはいや。緊張と安堵のメリハリが必要。
2．ドラクエシリーズ
（東京都　間宮大輔）

歯車であったという立場と対照的であり、その存在の哀しさをより一層引き立てる。「地裏」の世界の住人であり、影の存在である彼は、表の世界に自分の分身が存在する限り、地表の英雄にはなれない。闇であるダークガイアが滅んだあとは静かに消えるしかないのだ。それでも、制作者は最後にクリスタルホルムの道具屋の主人を通し、この世に不必要な存在はないと語っているように思える。

「どんな小さな道具でも不要なものなどないんだよ」

この言葉は限りなく優しさに満ちている。生まれてきた意味はあったと…。そして、地裏のエルが言ったようにいつか彼は転生し、地表で彼のエルと再会するのだろう。クリスタルホルムのはた織り小屋の前にいた女の子が言っていた、それは運命なのだから。そして、地表のエルの下に「彼」が訪ねていったように。

残念な「お使い」とユーザーに対する配慮

このように、『天地創造』は物語性については文句のない完成度を持った素晴らしい作品だった。だが、ゲーム全体として見たとき、残念な部分もいくつかある。

本作はストーリーに沿って章立てで構成されている。第一章「旅立ち」での、試練の塔から人間の復活、廃都ロウランまでの展開は実にスピーディであり、神のような視点でそれら生物たちを復活させていくのは新鮮で楽しかった。だが、中盤あたりの展開の作り込みが甘く、若干単調である。人間を復活させた後、今度は世界各地に点在する町（文明）を発展させることが主人公（プレイヤー）の目的となる。そのためには各町々の特色を生かし、その個性を伸ばしてやる必要があるというわけだ。だが、育て方が、その町の特産品に必要な材料を探しだし、届けるだけと単純だ。ストーリーの大筋に関わるもので大きなイベントと絡んだものもあったが、その数は少なく物足りない。ちょうどストーリーの中だるみ部分であるし、こういったミニゲーム的な要素は必要だ。だが、その内容がただの「お使い」に終始してしまったのはいただけない。エピソードなどは実際の歴史をモデルにしているような傾向がある。それならば世界における時間の流れを意識し、大陸ごとで独自の歴史が展開したり、各々の町で交流、貿易が出来、発展していくという内容であれば、たとえ「お使い」であっても、その過程において主人公（プレイヤー）は文明の成長を実感出来たのではないだろうか。本作でそれを感じさせるには、あまりにも世界が小さすぎるように感じる。せっかくテーマも大きく、主人公が蘇らせた大地も広いのだからもっと大きな世界を作って欲しかった。後に手に入る飛行機にしても着陸出来る場所が最大3個所とは寂し





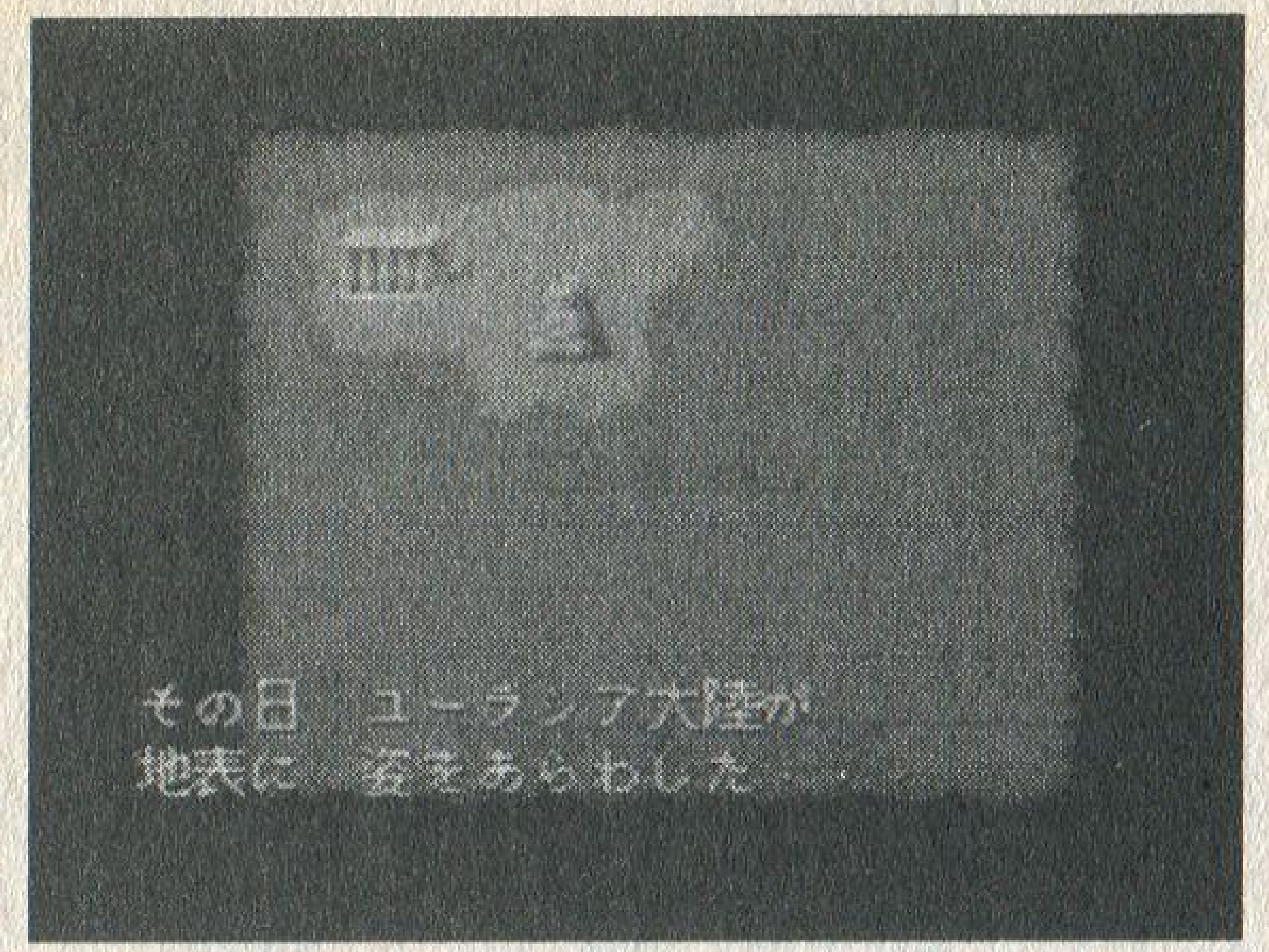
意味深なメッセージから始まる物語。切ない。

RPG 読者の主張

1．泣く事は気持ちいい。でも大人になるとあまり泣かなくなる。でもマンガやゲームならクサい話でものめり込める。だからやっぱり物語の良さかな。2．ＦＦⅤ　（埼玉県　3ヶ月）

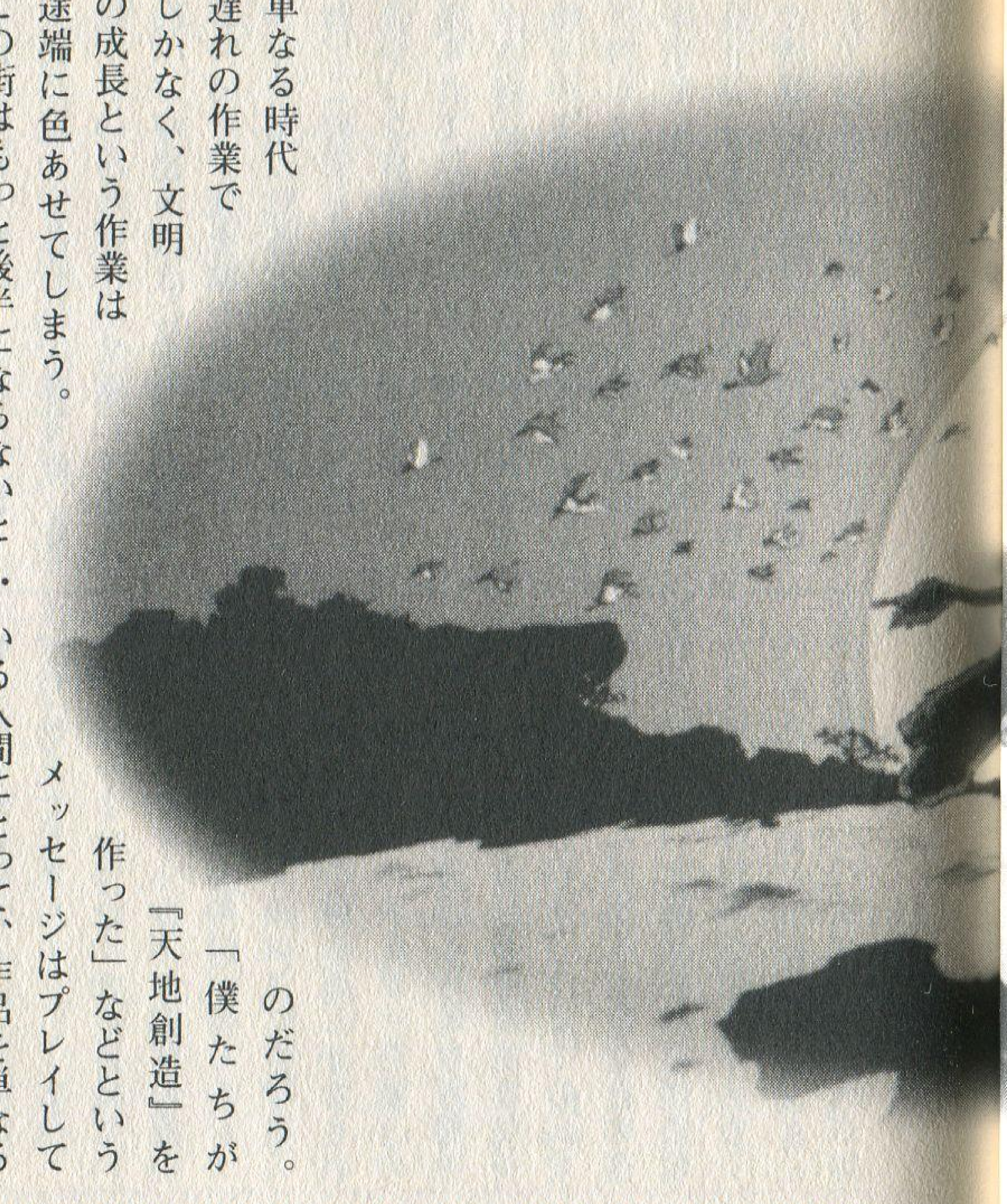
RPGの本質とは何か

い限りだ。
　また、ネオトキオという街の存在も解せない。名前からも分かる通り、この街は日本をモデルに作られている。ネオトキオは始めから発展していて、電話もパソコンもある。しかし、この街が存在する大陸には、「渡り鳥ポイント」（渡り鳥はゲーム序盤において大陸を移動する手段。降りることが可能なポイントをこう呼ぶ）が存在していて、随分早くから行くことが出来る。他の町ではやっと電気の実験が始まった頃に信号やネオンのある街に行ってしまうと、なんだか自分のやっていることが、



大陸や生物たちの復活は演出も良く、素晴らしい出来。

単なる時代遅れの作業でしかなく、文明の成長という作業は途端に色あせてしまう。この街はもっと後半にならないと行けないような配慮が欲しかった。
　そしてこれは、制作する際のちょっとした問題なのだが、実はこのネオトキオにはクインテットビルが存在するのだ。クインテットというのは、もちろんこの『天地創造』を作ったソフトハウスの名称だ。このビルに入ると実在のスタッフ（？）たちから、制作状況を想像させるようなメッセージが聞ける。最近、こういうファンサービスをよく見かけるが、どうなのだろう。



「僕たちが『天地創造』を作った」などというメッセージはプレイしている人間にとって、作品を単なる劇中の物語へとおとしめてしまう。ファンサービスもいいが過剰なものは作品性を壊しかねない。
　作品とは非常にデリケートなものだと思う。ふとしたことからその調和は崩れてしまうのではないか。

RPGにおける「物語主導型」の位置とは何か

　いろいろ書かせてもらったのは、それだけ『天地創造』というドラマに魅せられてしまったからである。
　『天地創造』はとても切ない物語だ。演出、ラストの展開は今まで見てきたRPGの中でも群を抜く出来である。
　理想のRPGを語るとき、たいていの人は「ゲームだからこそ体験できる物語」という。物語主導型RPGはどうしてもキャラクターとプレイヤーの距離を広げてしまう。RPGの定義があるとすれば、そこからは離れてしまうのかもしれない。
　しかし、物語自体が素晴らしければ、それも優れた作品の道だろう。映画や小説よりもう少し身近で、主人公と冒険する。これもゲームだから出来る魅力の一つだ。
　この作品のカタルシスは、きっと私の心に残るだろう。

プロフィール
立花 歩
（たちばな・あゆむ）
1965年生まれ。イラストレーター。女性誌を中心に活躍中。最近ねずみが心のブーム。砂鼠とジュングリアンハムスターを購入し、愛でる毎日を送る。キャスリン・ビグローの大ファンで新作に期待をよせている。

天地創造［A・RPG］　メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年10月20日

デビルサマナー

新世代機に登場した「真・女神転生」その実力は？

「デビルサマナー」は、新しい道を開けたか。

熱狂的な支持層を持つ「女神転生」シリーズ。その最新作「デビルサマナー」がサターンに登場。新要素が加えられた合体、会話システムが生み出したものは？

「真・女神転生デビルサマナー」(以下サマナー)は、FC・SFCでリリースされている女神転生シリーズの血を受け継ぎながらも、続編ではない、もう一つの世界を表現したサターンオリジナルの3DRPGだ。

ボリュームアップした悪魔たちとの会話システム

メガテンといえば悪魔である。悪魔に群れ、会話する。その中で得た協力者を仲魔に、敵対する者を滅し、さらなる強い力を求めて悪魔同士のMIX-UPを繰り返す。禁断の味ともいえるこのダークなシステムがメガテンシリーズの大きな特徴であったが、「サマナー」ではより深く悪魔と生きていくためにいくつかの変更がなされている。

まず悪魔とのコミュニケーションの手段となる会話であるが、駆け引きのある面白い会話にするため、作を追うごとに会話におけるメッセージ量を増やしバリエーションを持たせるなどの改良がなされ、このことによってコミュニケーション自体を楽しめるように考えられていた。だが、仲魔やアイテムを手に入れる目的の会話を求める中では、そのメッセージの全てのバリエーションを見せることが完全にはできなかった。これは、Goodとなるための会話が、割と決まったスタイルで、どの悪魔とも行えたことによるもので、下手に他のメッセージを選んでリスクを負うことを考えると打算的な駆け引きに終始してしまうのも当然のことである。

「サマナー」では、本来求めていたコミュニケーション自体の面白さを表現するために、新しいシステムとして『スタンス』を取り入れ、会話全体の練り直しがなされている。スタンスとは、悪魔との接触時の、相方の心理的な距離感や、その場における感覚的な気分を表現したもので、今までの『友好的に』や『威圧的に』などの選択が見せていた簡易的な心理表現とは違う、本物の会話を求めたシステムである。実際「サマナー」の悪魔たちとの会話は、これが最良と思われる会話ルートが見えにくく、いい形で曖昧さがでている。これは先に述べた個人の持つ気分などを表現するために、会話の中に態度に対するパラメーターを設定し、慎重や温和など個別に性格分けされている悪魔との会話を行う中で、それぞれの持っている心理的距離に応じて選択肢の数や内容が変化していく。一貫性を保って積極的に話すか、なりゆきで話すかでプレイヤーと悪魔との距離は変わってくる。その変化する中にあって『友好度』と『服従度』というパラメーターがあることも忘れてはいけない。よりよい会話を重ね印象をよくしていくことや、自らのレベルを上げることで度合



いが上がり、会話の成功率に影響してくるのだ。このスタンスというシステムの不可視のパラメーターの増減は、プレイヤーに悪魔の気持ちを考えながらメッセージを選び取らせ、悪魔の心の針が自分の方へ傾くよう、うまく駆け引きさせる。これにより本来求めていたコミュニケーション自体の面白さをアピールすることができたのである。

プレイヤーを没頭させる考え抜かれたゲーム性

会話によって仲魔にすることのできた悪魔たち。以前は従順な従僕となってくれていたのだが、「サマナー」の悪魔たちは違う。今回から悪魔たちに心ともいうべき忠誠度というパラメーターが加えられている。この忠誠度とは、今まで戦闘や合体において、モノとして扱われがちだった悪魔を一つの存在として認め、悪魔それぞれが自ら行動する度合いを設定したものだ。このことにより悪魔は、仲魔になったこと=召使いにはならず、行動を共にする協力者としての存在となり、一つ一つ理解を深めていくことでプレイヤーの声に応えてくれるようになった。たしかに忠誠度1の状態では悪魔に対してGOのコマンドしかだせないが、2・3・4と上がるにつれてコマンドもオフェンス・ディフェンス、さらに細かく指示が出せるようになり、少しずつ命令を聞いてくれる、その姿に心の内が理解されていく喜びを感じることができた。忠誠度10になった時、全てのコマンドを指示できるようになり、育てることがじれったかった分、共に戦う仲魔として大事に思えるようになっている（忠誠度10となった仲魔の中には、あなたに一生仕えようとするものも出てくる）。

忠誠度10となり、分かりあえる仲魔を手放すのは、それはそれは惜しいことだ。そんなプレイヤーの心に応えるように、合体システムにも変更がなされている。大枠の2身、3身合体は変わらず、むしろ合体表や一覧表などが見られるようになり、やり易くなっている。その中で、今回加わったモノが御魂だ。2身合体時に御魂を使用することで悪魔の持つステータス部分を上昇させることができるのである。これにより自分の好みの仲魔のステータスを上げ、最終バトルへと引きつれることも可能となった。これで忠誠度10の仲魔を果てしなく強くすることができる。前作まではジャックフロストなどをラストまで連れていくには、かなり歪んだ愛情を持ってしても無理があったのだが、今回は御魂によってこの歪んだ愛も注いでいける分、楽しめるものになっている（私のエンジェルも現在成長中）。



ポリゴンで描かれ、現実感の強くなった3Dダンジョン。

新しい悪魔、「造魔」の魅力

そしてもう一つ加わったものに造魔がある。この造魔は他の悪魔たちとは違い、人造の悪魔である。あるイベントをクリアすると手に入るわけだが（複数入手可）、この造魔を使った合体が今回の合体の中、かなり特殊な扱いになっている。通常の合体の法則だと、合体後の姿は合体した悪魔によって変化するわけだが、造魔だけは合体後も造魔のままなのである。ただ中身の部分にあたる魔法やステータスは合体によってどんどん変化し、レベル20、40と、一定のレベルに到達すると形状的に変化が起き、造魔の強さもそれに応じて強くなる。ここまで見ると単に育てる悪魔としか捉えることができないが、実はこの先に大きな変革が待っている。これは悪魔がメタモルフォーゼともいうべき変化を遂げることで、造魔が造魔でなくなり、種族表の？？の部類のモノになるのである。今だこの？？の部類の悪魔全てを見たわけではないが、数種見た限りでは、かなりの強さを誇っていた（ちなみに他の？？は秘神・珍獣・死神。出現

RPG 読者の主張

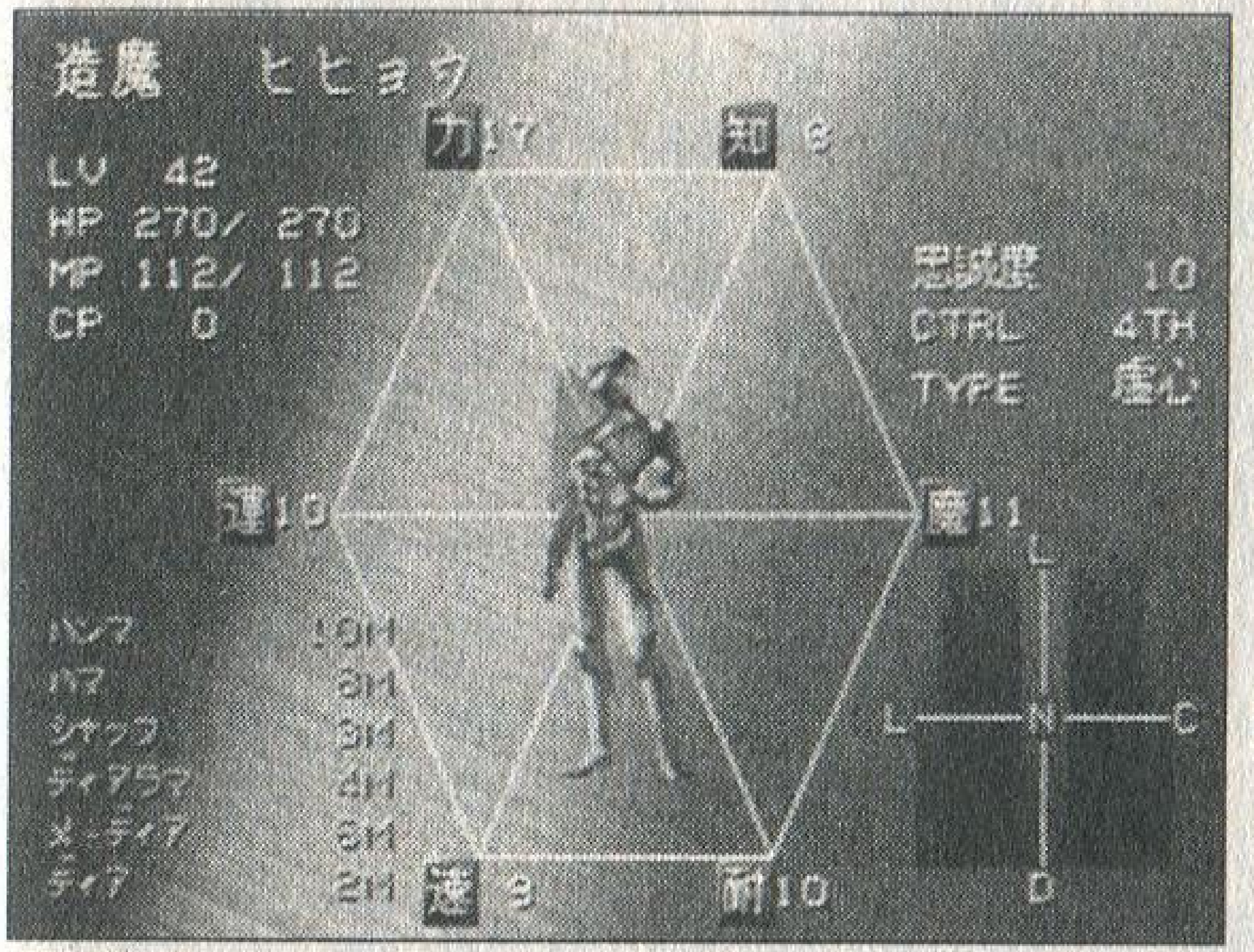
1．RPGはあまり好きではない。ゲームは即時性！　自分のその場の判断・行動がすぐに目に見えてこないのは駄目。『物語』だけではやっぱりついていけないなあ。（埼玉県　ぴょん）

は自分の目で確かめてほしい)。この造魔合体は合体を極めし者へのスペシャルアイテムであり、その蓋を開けることができた者のみ、強大な友を得ることができるようになっている。悪魔合体は、メガテンで大きな割合を占める部分であり、飽きることなく楽しめるものだが、「サマナー」では、さらなる面白味を加えつつ、なおかつ初心者にも分かり易くするなどのフレンドリーさが見え、いい結果が出せているのではないだろうか。

プレイヤーを引き込む ストーリーとその問題点

今回の「サマナー」は、神と悪魔という大きな流れを語るのではなく、「〜if」のような日常に直面した状況を描いている。正確に言うと「〜if」の提示している「もしも」とは少し違う、もう一つの真・女神転生の世界を描きだしている。その世界は今までのストーリーから見ると非常に小さくまとめられ、身近な舞台であるが故に、プレイヤーの中にシンクロする部分も大きく、ストーリーの中に入り込み易くなっている。

プレイヤーが主人公であることを意識した中での「サマナー」の導入部は、非常にその先を期待させる上手い流れを見せている。プレイヤーはあくまで一般人でありながらもデビルサマナーの肉体に転生したことでその能力を身につけ、今までの日常とは違う加速した運命の中、自分とサマナーとの間に挟まれ悩み、知らない日常に翻弄されながらもやがてデビルサマナーとして染まっていく。この上手いストーリーの流れに乗って無理なくサマナー=主人公になることができた。ただ導入部分での演出の素晴らしさゆえ、その後の展開で少々食い足りなさを感じてしまったのも事実だ。次第にサマナーに染まっていく主人公だが、やはり元の自分が気になるのが人情というものだろう。だが、ゲーム自体の面白さの中、過去の自分をつい忘れていってしまう。忘れてしまうのではなく、過去の自分と決別することでの葛藤の描写がもう少しはっきりと打ち出されていたなら、その後の展開にもう少しすんなり入り込めたように思う。



プレイヤーが育てられる悪魔、造魔。レベルを上げると…。

また、今回は今までになく多くの人物が登場していて、ストーリーの前半部分において人間関係の複雑なやりとりもあるように感じていただけに、その後あっさりとしてしまった内容は残念だった。途中見せていた様々なことが上手く結論づけられたなら、ストーリーの上でもより深く、プレイヤーが想像していけたのではないだろうか。面白いストーリーになりそうに思えるだけに残念であった。

新世代機による 新しい「女神転生」

サターンというハードによってグラフィックもきめ細かくなり、悪魔の姿もより明確なものとなった。悪魔に心ひかれる人にはたまらないものになったのではないだろうか。また、音の方でもそのクオリティは素晴らしいもので、このストーリーの匂わせるドラマ性を上手く表現していた。

「真・女神転生デビルサマナー」は、今までのシリーズにこだわることなく、新しいスタイルを提示し、メガテンの持つ枠を広げた意欲的なソフトであった。そのできは素晴らしく、RPGの一つの柱と言われてもおかしくないものである。システム面で十分遊ばせてくれるだけにストーリーの充実に次回期待したい。

このソフトの持つビターな味、なかなかいいものである。

プロフィール
岡元建三
(おかもと・けんぞう)
1967年生まれ。
造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「ゼイラム2」特殊衣装など。現在、「学校の怪談2」など、いくつかの大きなプロジェクト進行中。

真・女神転生 デビルサマナー
[RPG]
メーカー:アトラス/機種:サターン/価格:¥6,800/発売日:'95年12月25日

物事の二面性を感じ取って欲しい

「真・女神転生 デビルサマナー」ディレクター岡田耕始氏インタビュー

カルトな人気を誇る「女神転生シリーズ」。そのディレクターを務めるアトラスの岡田耕始氏に新作「デビルサマナー」について語ってもらった。

編集部（以下編）：「デビルサマナー」は新世代機で初の「女神転生」ということになりますが、新世代機ということで特に意識されたことはありますか。

岡田氏：まず、サターンというハード自体に魅力を感じていたということはあります。ですがサターンで作るからこうしようではなくて、「女神転生」というフィールドでサターンにできることを考えるという姿勢を取っていました。もちろんサターンで作ったことの意味は大きいのは確かです。ムービーやポリゴンを使った迷宮というものもありますし、容量の問題も大きいですね。出したくても出せなかった悪魔も出せるようになりましたから。

編：「女神転生」の魅力にシステムがあると思いますが、今回システム面で特に力を入れられた部分はどこでしょうか？

岡田氏：戦闘に関してただレベルを上げるための手段とか、「女神転生」で言えば合体の素材集めのための戦闘になってしまっている。そういう風潮に危機感を感じていました。今回は、悪魔との会話にしても「スタンス」という新しいシステムで、より現実の会話に近づけるというように、戦闘を単なるレベルアップや合体のための作業ではないものにしようということがありました。また、悪魔についても、仲魔にしてもすぐにはプレイヤーの言うことを聞かず、忠誠度を上げていくことで次第に言うことを聞くようになります。これはプレイヤーの負担には確かになりますが、自らの意思を持つ存在としての悪魔を表現したいというのがまずありましたので、そういう形になりました。



株式会社アトラス　第一開発部部長　岡田耕始氏

編：身近な場所を舞台に、今までのものと比べて割と小規模の事件を描いている印象をこの作品から受けたのですが、物語を見せるという狙いのあるこの作品を通して何を語りたかったのでしょうか？

岡田氏：ある日、普通の街に異界が現れて悪魔が出てくる。それを裏の世界の人間デビルサマナーが人知れず解決していく、そういうことがあったら面白いし、本当はそうなのかもしれないよというような雰囲気を感じさせたい。まず、プレイヤーが主人公ということだわりがありまして、今回では主人公の魂が葛葉キョウジの体に乗り移るという形をとりました。その後プレイヤーはデビルサマナーとして、依頼を受け、事件を解決していく訳ですが、その中で、主人公である自分とデビルサマナー葛葉キョウジという二つの存在の間に挟まれてしまった葛藤や、日常的な表側の世界と、葛葉たちがいる非日常的な裏の世界というような、物事の持っている二面性みたいなものを感じて欲しいんです。それは今回の「デビルサマナー」の一つの大きな狙いなんです。

編：どうもありがとうございました。

（聞き手・構成　古庄浩二）

RPG SOFT REVIEW

不思議のダンジョン2 風来のシレン

物語性よりゲーム性を追求したRPGの良作

風来人シレンに見る、前作以上の不思議さの発見

ドラゴンクエストのキャラ「トルネコ」を主人公にした前作。ある意味キャラゲー的な色合いもあったが、本作は純粋なオリジナルの世界を構築。その不思議さは前作を超えられたか。

大ヒット作「トルネコの大冒険」の続編登場

『風来のシレン』は1993年発表の大ヒット作『トルネコの大冒険』の続編であり、不思議のダンジョンシリーズの2作目にあたる。

シリーズの特徴である「入るたびに形の変わるダンジョン」は前作の様なブロック単位で構成された地下風景に留まらず、シャッフルダンジョンと銘打たれる自然物のみで構成されたダンジョンを新たに採用しており、視覚的に新鮮な印象を受ける。

このシャッフルダンジョン、通路だけでなく部屋（ダンジョン内でひらけた場所の事）も不定形なので、ちょっと入った程度では出口の場所の判別が付きづらく、ある程度余分な探索を必要とされるあたりが少々難点である。

だがシャッフルダンジョンは主に難易度の低い道中の前半に集中しており、後半の不思議のダンジョンではブロック構成ならではのゲーム的機能性を生かした高レベルな展開が待ち受ける。

それ故、シャッフルダンジョンは視覚的に解放的な印象と合わせて、ゲーム前半、特に導入部に於ける敷居を低くしている効果があるので、先のマイナス点を補って余りあると言える。

良い意味で大味かつ入り易い滑り出しなのだ。

その辺り、開発者がゲームをエンターテインメントとしてデザインをする上での機転と妙が感じられる。シャッフルダンジョンはこのゲームのコマーシャルなウリの一つだが、従来の不思議のダンジョンが単純な形状のパーツ連結で無数の迷路を作り出していたのに対し、不定形の地形がプレイ毎に変化し、それが常にパーツ連結を感じさせない自然な風景になるので結構驚かされた。

だが何度もプレイしていると見覚えのある構成になることがしばしばあるので、不思議のダンジョン程無数のパターンが存在する訳ではなさそうである。つまり幾つかの大きなパーツを文字どおりシャッフルして構成しているのだ。

だが、やはりウリと言える程のインパクトがあることは事実で、本作の大きな特徴の一つだ。

戦闘システム、自機システム等は前作を殆どそのまま継承しているので、特に戸惑う事は無い。

ゲーム中の基本的な操作系統はほぼ100%踏襲しているが、元々練り込まれた非常に高感度のインターフェイスなので長時間プレイによる不満は全く無い。

これは重要な事であり、このシリーズに於いて操作の快適さがもたらす貢献度は大きい。

それは『トルネコ』がパソコンベースの『ローグ』を下敷きにしながらも家庭用で成功した大きな

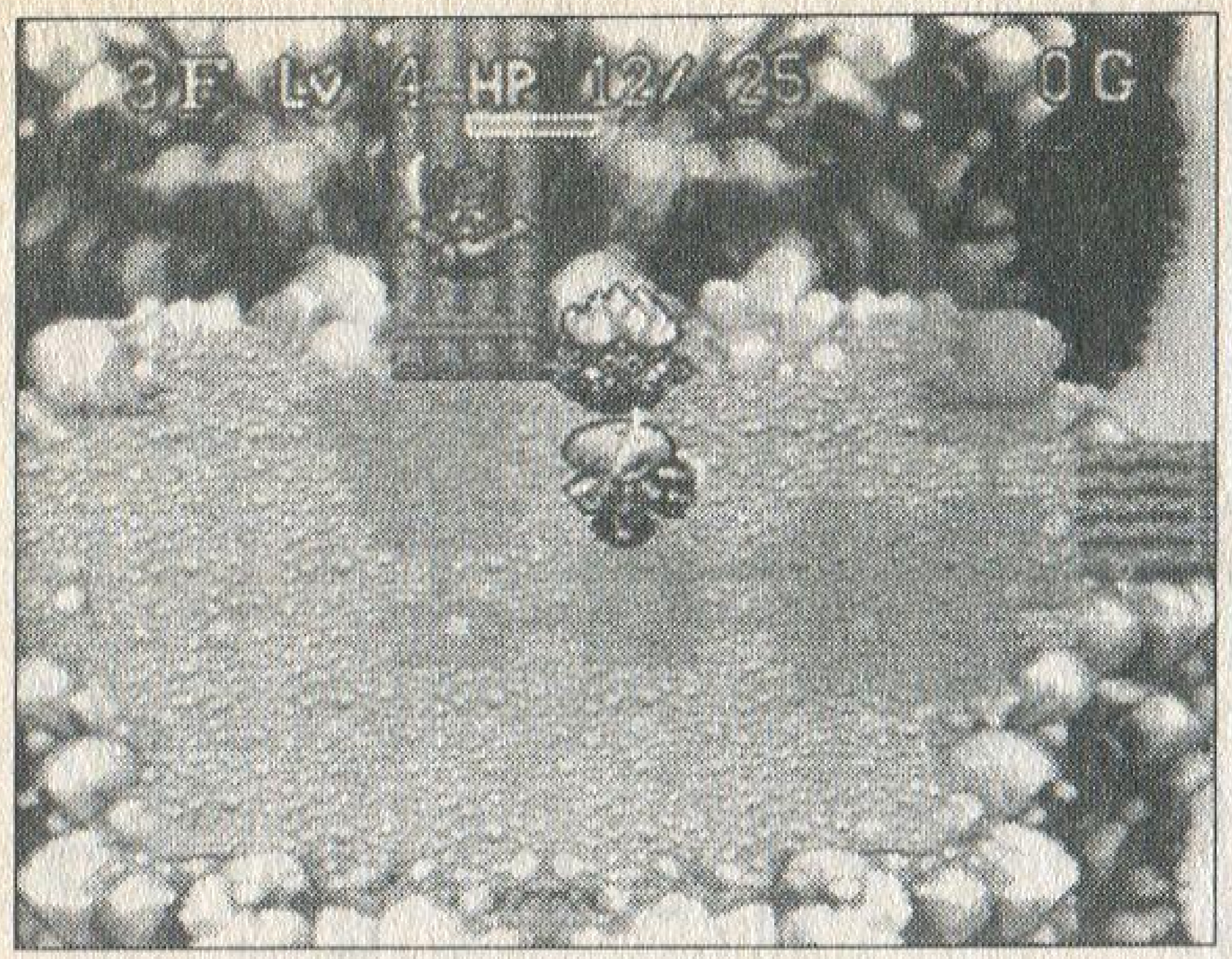


RPGの本質とは何か

理由として数えられるものである。操作系の改良点としては、ダンジョンのマップ表示を半透明でフルタイム表示出来るようになった事等が上げられる。

純和風の世界観とそのキャラクターたち

本作はキャラクター及び舞台背景をドラゴンクエストから離れてオリジナルで勝負しており、独特の和風感覚に彩られたグリザイユ調（注）の世界が全編に展開する。地味ではあるが印象的だ。



自然風景から構成されたダンジョンは新鮮さを感じさせる。

さすらいの風来人として設定されたシレンは相棒の語りイタチ、コッパと共に太陽の大地を目指すのだが、これらキャラクターには魅力的な要素が無く、特にコッパはゲーム中殆どその存在を忘れてしまう程影が薄い。

コッパがゲーム中何等かのリアクションを見せる事は希であり、大抵は特徴の無い語り（ウインドウメッセージ）による僅かな助言に終始している。

語りイタチが最も口数多く活躍していたのは説明書の中だけで、ゲーム中の印象は皆無に近いものだった。これといってゲームシステム、シナリオにかかわる訳でも無く、全く不可解な存在であると言える。酒場の娘に『あっ！シレンくんにコッパちゃん！』と語りかけられてもピンと来ない、まるで守護霊の様な相棒なのだ。

年齢不詳のシレンと言う男も寡黙で無個性なキャラクターを前面に押し出しているが、その真意はプレイヤーとシステムとのダイレクトなコミュニケーションを最優先として、あえて逆説的なキャラクターアプローチを狙ったのか？主人公シレンは太陽の大地までの道中様々な人々に出会い、そして、別れるが、その中で、ペケジ、お龍、等のキャラクターはシレンと出会うその時々に物語があり、それが良い意味で人間臭い展開を見せる。彼らは私にとってプレイ後何年経っても記憶の片鱗に残るであろう愛すべきキャラクター達だ。

シレンの感情の無さはそれらと対照的である。彼らは物語が進むとプレイヤーのメッセージ選択によって仲間になる事がある。その選択結果は彼らにとっては人生の大きな分岐だが、当のシレンにとっては単なる2択に過ぎない。つまりプレイヤーと操作対象となるキャラクターが同列の次元で思考しているのである。

このゲームに於いてシレンとは特定の人格を持たないと言う意味で良くも悪くもプレイヤーそのものである事が強要される。物語性の強いRPGに於いて主人公が無個性な事はままあるが、それらは他メディアへの対応にあってヒーロー、ヒロインになる事は難しい。

それはある意味では純粋にゲームキャラクター的だと言えるが、今日的だとは言えない。『トルネコの大冒険』の主人公トルネコはFC版『ドラゴンクエストⅣ』の愛すべきキャラクターであった。彼は冒険の舞台を不思議のダンジョンに移してもなおそのキャラクター性を失わない。一介の武器屋主人に飽き足らず、理解のある家族に支えられながらも本能の趣くままに珍しいアイテムへの探求心を燃やすユニークな風体、シルエットのヒゲおやじである。

この様な点から、『風来のシレン』の主人公シレンとその相棒はドラマの主人公としては全くの未成熟であるとおもわれる。

それは本作が主人公を取り巻く環境に前作には無いドラマ的背景の広がりを持たせているのでより一層感じられる事なのだ。風来人という既成のシチュエーションのみに終始したキャラクターアプローチに物足りなさを感じるのは私だけだろうか？

だがそんな彼の無機質なキャラクター性が生み出すプレイ中の奇妙な孤独感もまた、不思議の一貫なのかもしれない。

（注）主として灰色・褐色などの単色で描く手法。

幅広いゲーム性から来る「盗み」の奥義

『風来のシレン』のゲームシステムは『トルネコ』の発展形なので共通するものが多いが、ゲーム的な視点に於いて『シレン』が『トルネコ』と決定的に違うのはなんと言っても「合成の壺」「預り所」の存在と、店の品物を「盗める」ことだろう。

盗みは一度でも成功すると病みつきになる。私の知人などは店で物を買ったことが一度も無いと言う最悪のプレイヤーである。

盗み方は本筋攻略の応用なのでゲーム性が高く、バリエーションも豊富だ。死と隣り合わせのスリルもあり、癖になると高価なアイテムを大枚叩いて購入するのがバカらしく思えて来る。

私の周囲でシレンプレイヤー同士が攻略の話を始めるとどうも内容が盗み談義になりがちなのだが、盗み方にもプレイヤー毎のノウハウがあったりするので本筋を外れて大いに盛り上がる。

他人の意外な盗みテクを聞く度にこのゲームの不気味な底深さが感じられるのである。

だが中には盗みを善しとせず、ひたすら正攻法なプレイに邁進する者も居り、そんなお人好しを肴に会話はさらなる盛り上がりを見せることになる。

プレイヤーの行動により十人十色な展開を見せるゲームなのである。

プレイヤーにより十人十色の展開を見せる懐の深さ

刀の鍛え方にも同様に個性が出る。刀を鍛えるには、鍛冶屋で鍛える、天の恵みの巻き物で鍛える、合成の壺で合成する、の3通りの方法があるが、風来日記と預かり所の使い方次第ではかなりのレベルアップが可能だ。

預かり所は到達した街毎にその数を増やして行くので、それに比例して保管にもかなり思考を要する様になる。更に前述の「盗み」により合成の壺を盗みまくる事で刀及び盾を幾らでも強化出来てしまう様になる。これに関してはいささかゲームバランスを崩していると思われる。

私の場合、「山頂の町」以降のダンジョン展開に難易度的な不安を感じたので、気合いを入れて上記の方法を半日がかりで行い、刀を＋34、盾を＋28まで上げてからネブリ山廃坑ダンジョンにチャレンジしたが、そのまま苦もなくエンディングまで到達してしまい、非常に肩透かしな気分を味わってしまった。

周りのエンディングを迎えた知人に聞くと刀と盾は＋12程度。どうやら気合いを入れ過ぎたらしい。後日苦笑しながらその話を別の知人に話したらその人の刀はなんと＋97。

ラスボスは刀2振りで倒れたそうである。世の中にはいろいろな人がいるものだと感心しつつ、この様な展開が容易に可能となるゲ



脇を固める愛すべきキャラクターたち。



RPGの本質とは何か



今回は町の人たちとのイベントも用意されている。

ームバランスに疑問を感じた。

刀と盾をひたすら鍛える事が退屈極まる行為ならば良いが、このゲームではそれがなかなか面白いので始末が悪い。通常RPGの経験値及び金稼ぎは、ある段階でエサとしての敵レベルと単純作業への忍耐に限界を感じて先に進むものだが、このゲームではレベル1のシレンに対して極端に分不相応な装備をさせる喜びと盗みの楽しさ等により寄り道、後戻りが苦にならず、装備によっては本人のレベルの上下もあまり意味が無くなってしまうのである。

ただ、バランスを崩す行動をプレイヤーが行わない場合も有り得るので攻略の幅はかなり広いと言える。

ガイバラにもらったばかりの合成の壺をいきなりミスってたたき壊してしまった人を私は知っている。その人は未だに合成の旨味を味わったことがなく、なおかつ盗みは働かない主義である。狡猾な悪人が幅を利かすこのゲーム、はたしておっちょこちょいな善人に前途の光はあるのだろうか？ だが楽しみ方は人それぞれである。又それを可能にする懐の広いゲームであると言える。

倉庫の壺は『トルネコ』に於けるリレミトの巻き物的意味合いを持ち、リレミトの巻き物とは冒険途中でダンジョンを瞬間脱出する為の超便利アイテムの事である。倉庫の壺はリレミトと違い、所持品を決まった数だけ倉庫に送り付けるもので、その使い方は遥かに頭を使う。このシステムは単純お手軽なリレミトに比べ、便利だがその使いこなしにノウハウを要すると言う点でゲーム性の向上に繋がっていると思われる。

長短入り交じった、前作以上の不思議さを持ったゲーム



『風来のシレン』を『トルネコ』と比較した場合、そのゲームシステムに於ける追加要素故のバランス的不満がどうしても感じられてしまう事がある。しかしそれはそれで面白い展開になったりもするので一概に否定は出来無い。しかしこの面白さは『興醒め』と背中合わせの危険な快楽である。これは展開によってはプレイヤーの選別を行ってしまう事になりかねず、万人に対して平等なゲームとは言えない。だがそれは前述の「懐の広さ」の裏返しであり、ゲームバランスがプレイヤーの行動にかなり左右される辺りも実に奇妙キテレツでつかみ所が無いゲームなのである。

ともあれ、この不思議のダンジョンシリーズの最新作は、意欲作であると同時に前作以上に広範囲に不思議さを増している。

この感覚は他では味わえない面白さであり、もちろん更なる不思議を次回作にも期待する。



プロフィール
広尾遊戯
（ひろお・ゆうぎ）
1967年生まれ。
某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たなる地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

不思議のダンジョン2 風来のシレン［RPG］
メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,800／発売日：'95年12月1日

テイルズ オブ ファンタジア

当たり前を良しとしない創造とチャレンジ

RPGに対する作り手の挑戦と努力

ナムコ初の本格ファンタジーRPG、SFC史上初の48Mソフトと話題の多い本作。戦闘システムの刷新は、何をもたらしたのか。

随所に光る細かく丁寧な演出

『テイルズ オブ ファンタジア』は老舗メーカー、ナムコが発売した、ストーリー主導型のファンタジーRPGである。

突然の敵の襲撃によって生まれ故郷の村を破壊され、両親も失った主人公が、仲間を得ながら次第に成長し、現在、過去、未来と時空を超えて敵を追撃、最終的にこれを打ち破るまでを描いている。

スーパーファミコン初の48Mソフトなのだが、その大容量は大きくふたつに使われているといえるだろう。

まず、ひとつがグラフィックとサウンドの部分である。

グラフィックは最近のソフトにとっては命であるから一定の水準は超えているのは当然なのかもしれないが、たんに綺麗だというだけでなく、全体的に透明感があって幻想的な物語に合っており、さらにキャラクターの姿が水面や鏡に映ったり、雪の上にその足跡が残ったりと非常に丹念に描き込まれているのである。

しかも、たとえば、序盤の強敵となるデミテルの館では、窓から射し込む光をプリズムを回転させて、ある一方の方向に向けてやると新たな道が開けたり、中盤の最後に登場するダオス城で、いくつもある鏡のうち特定の鏡だけ実際の像とは違う映像が映るようにして隠し通路の目印にしたりと、グラフィック上の演出がイベントをクリアするためにきちんと使われているのはじつに細かい。とくに鏡の演出などは往年のナムコのアーケードの傑作『スプラッター・ハウス』を想起させてくれて楽しかった。

サウンドに関しても同様である。

主題歌の設定や、人気声優を登用してキャラクターにセリフをしゃべらせる（さすがにイベントシーンでは無理なのか、必殺技や呪文の名称をいうだけだが）といったCD-ROM版ソフトのようなつくりになっているのに加えて、サウンドエディッション機能の充実ぶりなど、かなりのこだわりが感じられるソフトとなっている。

このグラフィック、サウンドの質の高さを感じさせる端的な例が、ゲームのちょうど中間あたりで起こるトレントの森でのイベントだろう。ちょこちょこと動くブッシュベビー、飛び回るトンボ、そして澄んだカッコーの声という叙情的な演出を、最短ルートの手がかりにするという試みはじつに巧い。

全般的に丁寧なつくりが目立つ出来映えだといえるだろう。

新機軸の試みがなされた戦闘システム

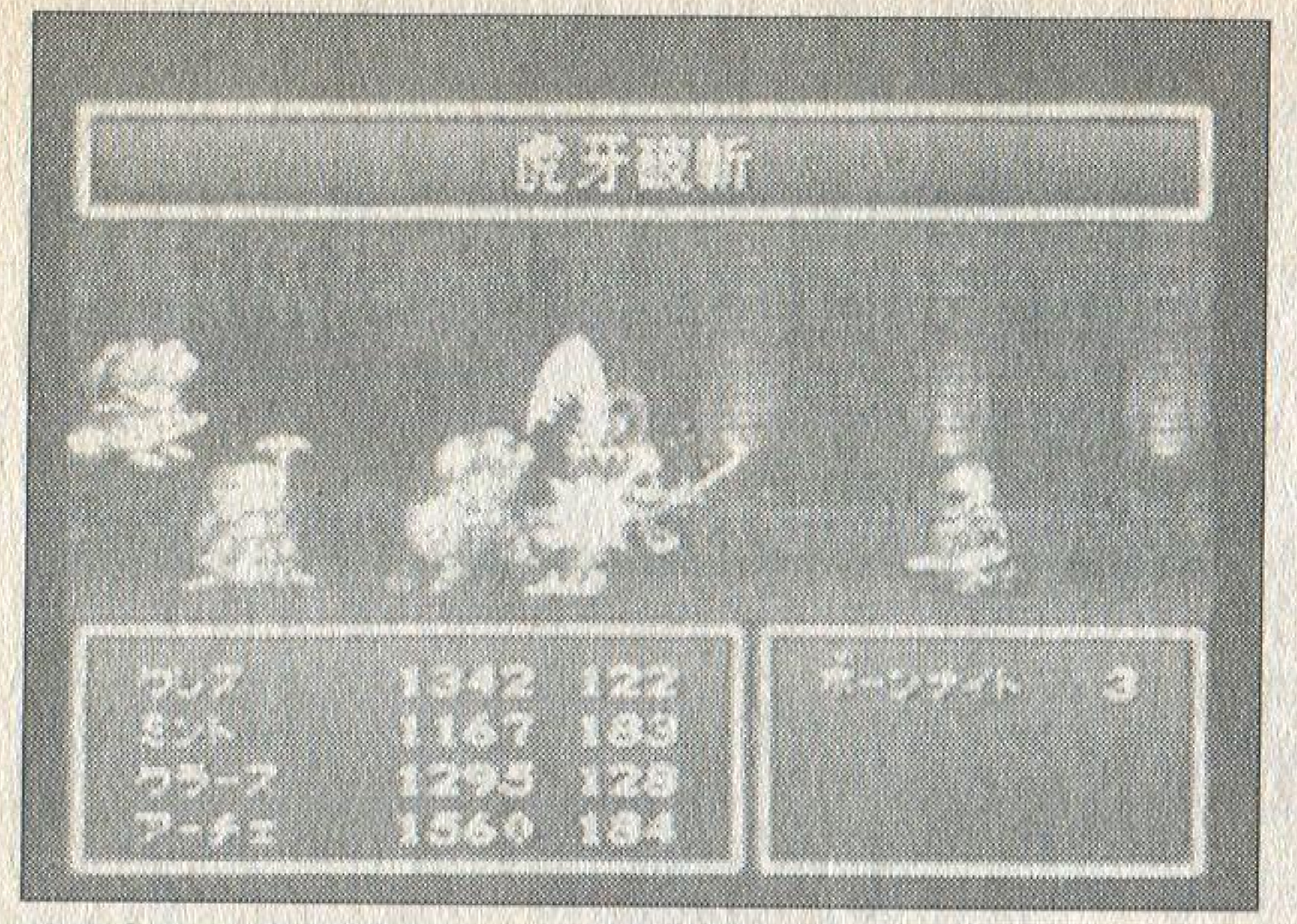
もうひとつの特徴となっている



RPGの本質とは何か

のが、戦闘システムである。
「リニアモーションバトル（以下LMBと略す）」と名付けられたこの戦闘システムは、簡単なアクション性を取り込むことで、ともすれば煩わしくなりがちなコンピュータRPGの戦闘に新たな面白味を出してくれているのである。

LMBの特徴は、RPGの戦闘にアクションゲームに特有なタイミングの概念を導入していることだ。Aボタンで通常の「斬る」攻撃、Bボタンでより強力な必殺技（TPと呼ばれるポイントを消費するので無限には出せない）を出すようになっている。十字キーを上に入れると突き攻撃、Aボタンを二連打するとダッシュからのジャンプ攻撃、さらに敵との距離によって攻撃方法が変わるようになるといった操作はあるが、基本的にはそれほど難しいわけではない。



アクションの要素が入った戦闘は見るだけで楽しい。

だが、これがいざ戦闘となると、ただボタンを連打しているような戦い方だけではなかなか進んでいけないのである。

まず剣、斧、槍という武器の種別によって得意とする攻撃タイプが異なっているので「斬る」「突く」の使い分けが必要になってくる。たとえば、斧は「斬る」のに向いているので、これを装備しているとき「突く」攻撃を繰り出すのは得策ではない。また武器や必殺技には火系、雷系などの属性があってこれがモンスターの弱点と合致すると大ダメージを与えることができる仕組みになっている。

そこでうまく間合いをとり、有効な武器・必殺技を使えるようにしておくかで、戦闘の有利不利が大きく変化していくことになる。

プレイヤー側は五人のキャラクターのなかから、最大四人までのパーティを組むことになるが、基本的に仲間はオート戦闘なので、プレイヤーは主人公の操作だけに専念することができる。これでNPCが馬鹿だとゲームが成り立たなくなるが、多少画一化された感はあるが、効き目のない攻撃を仕掛けたりすることもあまりなく、それほどイライラさせられることはない。

戦闘バランスも良く、敵の配置によってはなかなか有効な攻撃が出せずに苦戦したり、反対に隊列などをきちんと考えておけば状況がずいぶんと好転するなど、戦術がものをいうつくりになっているのである。

主人公は魔法をいっさい使えないが、かわりにレベルが上がるにつれ、使える必殺技が増える。さらに一定回数以上使い込んだ必殺技が二つあって、対応する特殊な書物を入手していれば、組み合せによって効果の異なる奥義を修得して、敵により大きなダメージを与えられるようになっていく。プレイヤーとしては、戦闘を重ねてキャラクターを強くしていくというコンピュータRPGの原点的な魅力を楽しみながら、ゲームを進めていくことができるのである。

なお、仲間はひとりを除いていずれも魔法の使い手なのだが、新しい呪文を覚えるにも、単純にレベルが上がればOKの僧侶、シナリオを解いていくにつれ自然に増えていく召喚師、そして街やダンジョンのあちこちに隠されている呪文の書を入手する必要がある魔法使いとバリエーション豊富。なにか行動すれば誰かしら強くなるというつくりなので、いろいろ試してみる楽しさが味わえる。

丹念につくられたイベント

そして、グラフィック、サウンド、戦闘システムに加え、シナリオ面でも、細かなところまでの配慮が見受けられる。

序盤早めに全編を通しての敵であるダオスの存在を示して目的意識をはっきりさせ、そのダオスを倒すためには魔法が必要で、魔法を使うためには精霊の力を借りる

RPG 読者の主張
1. ほとんどのゲームで意味のない殺りく（戦闘）が「成長」を表すための「経験」値のために使われているのをどうにかしてほしい。2. ドラクエⅢ／WIZⅠ／FFⅢ　（千葉県　PUG）

ことが必要で……という具合にイベントをお使い的なものにすることなく、ストーリーにきっちりと乗せている。その一方で、村外れで泣いている田舎娘の恋愛に力を貸したり、失われた海賊の秘宝を探したりという本編とは直接関係のないサブストーリーがいくつも用意されて、物語が一本道に陥ることを防いでいるのである。

　また、序盤で主人公がヒロイン・ミントの母の遺骸から剣を抜き取るシーン、ハーフエルフの魔法使い・アーチェがエルフの掟によって処刑されそうになるのを母親が助けてくれるシーンなど、各キャラクターの背景に深みを与えるイベントもしっかり設定されており、RPGに不可欠の感情移入を誘ってくれる。非常にきめの細かいシナリオつくりがなされているといえるだろう。

『テイルズ オブ ファンタジア』という作品の意義

　しかし、『テイルズ オブ ファンタジア』は高い質を有しているとはいえ、決して斬新なアイディアが大量に盛り込まれているというタイプの作品ではない。

　フィールドタイプのマップレイアウト、パーティ制、主人公以外はオートバトルの戦闘システムなど、むしろ、そのつくりはいままでのファンタジーRPGの流れをオーソドックスに引き継いだものだといえるだろう。

　それがここまでの作品となっているのは、いたずらにギミックばかりを並べることなく、すべてを一本の基本となるシステム（ここではLBMという戦闘システム）に結びつけたうえで、プレイする面白さを引き出す工夫がなされているからに他ならない。


生活の息吹を感じさせる美麗なグラフィック。

　32ビット機が登場してからすでに一年以上が過ぎ、今年四月には初の64ビット機であるNINTENDO64が発売される予定で、ゲームマシンのスペックアップはいま急速に進んでいる。

　しかし、『テイルズ オブ ファンタジア』はゲームの面白さがマシンスペックではなく制作者の姿勢と試行錯誤によってつくられることを改めて認識させてくれたのである。このことがこのソフトのもっとも評価すべき点ではないかと思う。

まだ粗削りだが将来性を感じるシステム

　もちろん、ここに提示されたシステムは完全無欠のものではない。

　まず、大きな問題として、パズル性が高いダンジョンが多い割にランダムエンカウンターが頻発しすぎることが挙げられる。

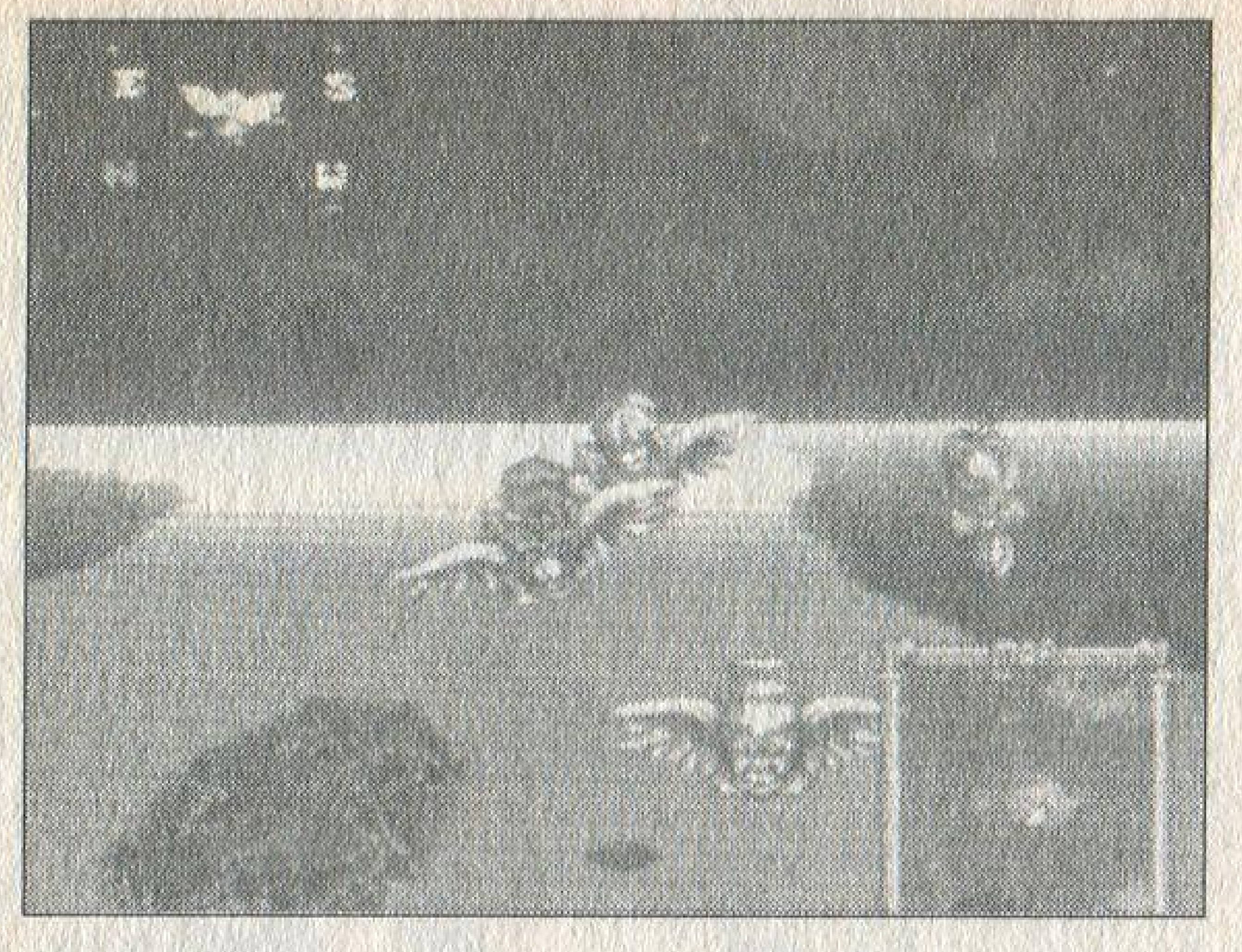
　全体の約三分の一、過去編のアルヴェスタ城でのイベントあたりまでは複雑なダンジョンもなく敵もそう強くないので負担に感じないのだが、それ以降になると事情が変わってくる。

　とくに中盤のヤマとなるモーリア坑道、12星座の塔の二カ所と過去編のクライマックス、ダオス城あたりが難関で、続発する戦闘に対応しているうちにプレイヤーの思考力が奪われ、精神的に疲労してしまうのである。個々の戦闘がなまじバランスがいいがために連続すると苦痛になってしまい、ダンジョンの仕掛けを解いていくのがつらくなって本来のレベル以上に謎が難しく感じてしまうのだ。街などで情報収集してもあまり具体的な手がかりは得られないことも手伝って、ダンジョンに入って敵と戦いながらヒントを得ていく、というのはあまりにキツイ。

　ダンジョン踏破が実際以上に厳しく感じられるのはたんにエンカウント率の問題だけではない。戦闘システムの未整備な部分がプレイアビリティを下げていることも関係していると思われる。

　たとえば、せっかく戦闘中に特定のアイテムを使えば敵の弱点が

RPG 読者の主張
1．何が言いたいのか、訴えたいのか考えさせるシナリオのPRG。クリア後何も残らないRPGが最近多すぎる。2．ヘラクレスの栄光Ⅲ
（大阪府　ポチョムキン）



後半入手できるレアバードの爽快感あふれる飛行。

わかるようになっているのだから、それから主人公の装備している武器を交換できたり、NPCの唱える魔法を特定できるようになっていれば、より戦術的な面白さは増したことだろう。また、主人公が剣で切りつけるスキにスペルユーザークラスのキャラクターが魔法を詠唱するといったコンビネーションがあれば（唯一魔法を使えないNPC、弓使いのチェスターとは交互に攻撃を加えて敵に余裕を与えないという戦闘が比較的多く見られた）、より仲間といっしょに戦っているという実感が得られただろうと思う。今後、さらなるバージョンアップを重ねていくべき部分が残っているのは事実なのである。

だが、より重要なことは、そうした一気に完璧なるものを求める無理な理想主義ではなく、戦闘というコンピュータRPGにとって不可欠でありながらもマンネリ化してしまった部分を刷新しようとしたコンセプトであり、それを十分遊びうるレベルにまで実現化したスタッフの努力なのではないだろうか。そのなかで、途中に挿入されたミニゲームのバックにナムコの旧作のテーマ曲を使うなどの遊び心あふれる演出が施されているのも心憎い。

『テイルズ オブ ファンタジア』は多少未処理の部分はあるものの、制作者の意気込みが感じられ、全体的に好感のもてる作品となっているといえるだろう。

プロフィール
水野隆史
（みずの・たかし）
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、（株）M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌などでも記事を担当している。

RPGとは何か

CRPGの面白さは「成長の快感」

株式会社ナムコ　CS開発部「とよまる」

CRPG（コンピュータRPG）の面白さは主人公を成長させていく快感を楽しむことにあり、元祖であるテーブルトークRPGとは異なっています。

成長の快感はアクションゲーム等でもテクニックを磨いて巧くなれば得られるものですが、CRPGは地道な努力の繰り返しや、ちょっとした工夫の蓄積によって、誰もがそれを享受できるところがその特徴であり、人気の理由でもあるわけです。

CRPGに新しいシステムやオリジナリティの高いシナリオなどを組み込む場合、それが「成長の快感」をより高めることにつながるのかどうかが極めて重要なのですが、近年のCRPGは様々な要素が複雑にからみあい肥大化しているため、作り手の意思が枝葉末節にばかり向いてしまう危険性があるのも事実です。ただ逆に言えば、核となる面白さの部分さえ生かされていれば、画面構成も主人公の操作方法も従来の形式にこだわる必要はなく、積極的に改良・発展を目指すべきです。

『テイルズ オブ ファンタジア』では、成長の快感をよりリアルに実感できるように新しい戦闘システムを導入しましたが、この試みは同時に多くの将来的な可能性を生み出しました。この可能性を具現化していくことが、私の当面の目標であり、それが究極のRPGに一歩近づくことになると考えています。

テイルズ オブ ファンタジア【RPG】
メーカー：ナムコ／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年12月15日

ビヨンド ザ ビヨンド

一般層をも巻き込んだ広告展開は何を意味するか。

広告と内容のアンバランスさが問題

多々あるゲームの広告の中で、一際目立つ宣伝文句「一周年記念RPG」を掲げた『ビヨビヨ』。その出来は？

プレイステーションくん。彼は、1歳のお誕生日のお祝いに「1周年記念RPG」と銘打ったゲームソフトを作ってもらった。そのソフトの名は『ビヨビヨ』こと『ビヨンドザビヨンド』。果たして彼は、このバースデープレゼントを気に入ってくれたのか。ぜひ、その感想を聞いてみたい。

…さぁ、さっそくお口をア〜ンして『ビヨビヨ』をお食べ。そして、お味について正直な感想を述べてね、プレイステーションくん。

彼が『ビヨビヨ』を食べ終わるまでの時間を利用して、このソフトの「広告展開」について触れることにしよう。実際『ビヨビヨ』は、その広告戦略の巧みさでは、ゲーム史に残る作品だった。

『ビヨビヨ』の販売戦略の狙いは、ゲームユーザー、つまり「顧客」はもちろん、ゲームを知らない、あるいは興味を抱きかけている消費者をも巻き込み、商品アピールを促そうとしたことにある。いわゆる最近になって各企業が着手し始めている「創客開拓」が『ビヨビヨ』のコンセプトキーであり、その中心となったのがTVCMなのだ。そしてこの戦略を展開するにあたり、次の「技」が用いられた。

- ●『ビヨビヨ』といった注目されやすいネーミングアジャスト。
- ●新提案めいたTVCMのスクリプト（CMで使われたチャート風の白ヌキ文字の図式原稿）。

こうした極めて「高性能」な広告展開の収束形が「1周年記念RPG」と大々的に掲げた消費者インセンティブ（消費者の購買欲を刺激するキャンペーン）である。「○○記念」などというテーマプロモーションが仕掛けられたゲームタイトルは、この『ビヨビヨ』が初めてのケースだ。

…さて、肝心なその内容。何を根拠に「1周年」なのか。きっと何か特別な仕掛けが張り巡されているだろう、と誰しも期待する。

…おっと、プレイステーションくんがソフトを食べ終わった模様。

…ん？　どした⁇　そんな不機嫌な顔して。お誕生日プレゼントがお気に召さなかったのかい？

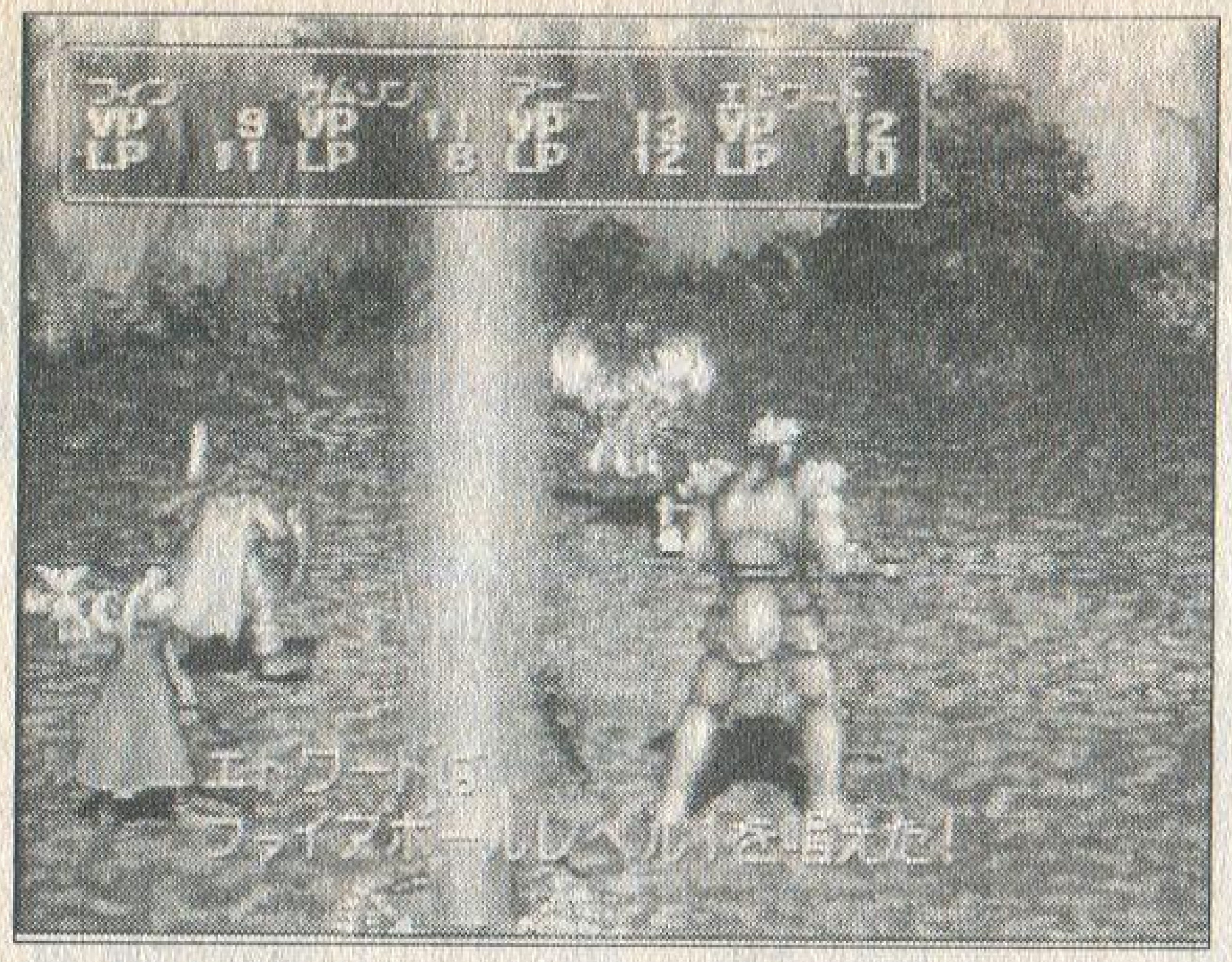
プレイステーションくんを不機嫌にさせた理由

プレイステーションくんが不機嫌になった理由をお教えしよう。洒落た広告を打ち、一般層の購買欲を促がすならば、必然、ゲーム自体が面白くなければならない。しかしこの『ビヨビヨ』は、広告と内容のギャップが激しいのである。

理由1。『ビヨビヨ』のセールスシートの中核をなす戦闘システムは、「アクティブ・プレイング・システム」（戦闘時にパッドを連打操作をすることで、連続攻



RPGの本質とは何か



確かに見た目は派手だが…

撃などプレイヤーが有利になる効果を生むシステム。通常攻撃時に有効）である。これは、プレイヤーが敵との戦闘に心理的要因からか、思わずパッドを連打してしまう行動を、従来のコマンド選択型RPGの戦闘システムに取り入れ、ゲーム性の変革を狙ったものだ。しかし、これがうまく生きていない。敵味方を問わず、魔法の耐性が低すぎるため、魔法を使えば比較的簡単に勝利を得ることができてしまう。従って、打撃戦より魔法戦に偏りがちになり、連打システムの意味がなくなってしまっている。

理由2。『ビヨビヨ』は「騎士を目指した少年が、修行を積みながら敵対する種族を追っていく」といった流れをもつストーリー主導型のRPGである。まさにオーソドックスかつ、王道をいくファンタジーストーリーといえる内容である。しかし、物語を牽引する登場人物の描き込みが浅く、それを魅せる演出も表現力に乏しいため、この作品は「王道」の一番悪いベクトルへと向ってしまっているのだ。例をあげよう。主人公のパーティに加わる、マリオン国の「勇者」サムソン。彼はシナリオイベントで、敵に呪いをかけられ腕が上がらなくなり、賢者に呪いを解いてもらうために苦難の冒険を主人公と共にする。確かに攻撃力は落ちた。しかし、戦闘時では豪快に斧を振り回す。しかも、ようやく賢者に呪いを解いてもらうが、ステータスはそのままなのである。何のために用意されたイベントとキャラ設定か、まったくわからない。物語を進行するための「アイテム」扱いなのである。これは他のキャラにも似たことが言え、設定はあるが物語の中でキャラが機能しておらず、感情移入もままならないまま物語が進行してしまうのだ。

では演出はどうか。具体的に、序盤の洞窟内でのイベントを題材にして検証してみる。このイベントは、後方から迫り来る敵陣を振り払うために、パーティの一人が犠牲になるというシーン。…イベントが始まった。画面内ではマップ移動時と同じキャラが、洞窟の中で動き回っている。…ん？　立ち止まったけど何やってるんだろう⁇　…今度は泣いているのかな⁇　はっきり見えない。このように、イベントシーンで何が行われているかわかりづらいのである。原因は、キャラを拡縮させて震わせるたった1つの演技で「喜怒哀楽」の感情を表現しているためである。加えて、セリフなしで構成されたイベントシーンもある。プレイヤーの想像力の喚起をうながそうとする作者の意図がうかがえるが、しかし、そこで展開するキャラたちの姿は、もはやただの記号にしか見えない。この演出のやり方では、たとえ感動的なシーンであっても、プレイヤーに伝わるべくもないと言えるだろう。

銀座のホステスはごまかせても…

夜の街で活躍するホステスさん。この職業の方々には、なぜかRPGファンが多い。そんな彼女たちの昼間のフリータイムの過ごし方は、最近ではこの『ビヨビヨ』をプレイすることだと聞く。彼女ら他、一般消費者を巻き込んだ、ユーザーの裾野を広げようと努めた広告戦略は、一部正論に値する。しかし、ゲームの知名度とその内容にズレが生じており、広告だけが目につく作品となってしまった。

とにもかくにも、今回の一番の被害者はプレイステーションくん。「来年はもっとステキなプレゼントが欲しい…」―彼の寝言より―

プロフィール
イワタ　カツト
脚本家。メガネ着用。昨年末に転倒して頭を強打。それ以来、プレイステーションと会話をしたり、ラジカセと添い寝するなど奇行が多くなる。生年月日は…えっと…んん…………………………お、思い出せない…。

ビヨンド ザ ビヨンド［RPG］　メーカー：ソニー・コンピュータエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年11月3日

天外魔境ZERO

新たなゲーム性への昇華の可能性を感じる作品

時間のロジックが与える新たなゲーム性の創造

PCエンジンからSFCに舞台を移し、時計仕掛けのゲームシステム「PLGS」を搭載して発売された『天外魔境ZERO』。その内容は？

PCエンジンで人気を得た『天外魔境』シリーズが、SFCで発売された。本シリーズは、CD－ROM媒体を生かした、アニメーションやキャラクターに声をあてる、といった演出を取り入れ、今日のPCエンジンの流れを作った作品である。ではSFC版『天外魔境』は、どのような作品作りを目指したのだろうか。

アジア的な作品世界を構築

『天外魔境ZERO』の作品世界である「ジパング」は、「鶴の恩返し」など日本やアジアの民話、伝承を基にしており、それをシナリオに巧みに挿入して、物語の世界を構築している。

物語は、地獄の王「ニニギ」の脅威にさらされた「ジパング」の世界を救うべく、地獄の王に対抗する高天原の神「アグニ」の落とし子、「火の一族」の末裔である主人公「ヒガン」が、旅立つというもの。6つの国を渡り歩くキャンペーン型のシナリオ構成で、それぞれの国で、話が完結する形になっている。基本的に国の中を自由に行き来でき、その中でプレイヤーは、冒険の道筋を自由にたてることができる。

また、互いに好きあっているのに、人格が同化しているため、永遠に逢うことができない「テンジン」と「みずき」のくだりなど、主人公にかかわるキャラクターのバックストーリーに深いものがあり、物語に一層深みを与えている。加えて、「テンジン」と「みずき」がいるイベント場面によって、2人分のセリフのやりとりが用意されており、細かい配慮がなされているのも良い。この作品は、そうしたキャラクターを前面にした、シナリオ構成の良さがあり、プレイヤーを物語に引き込む作品に仕上がっている。



高天原の神「アグニ」との会見シーン。

本作の特徴「PLGS」その内容とコンセプト

その中で、本作の一番のウリは、「PLGS（パーソナルライブゲームシステム）」と命名された、ゲームシステムである。現実の時間が、ゲーム中にも流れており、現実の時間とリンクして、ゲーム中にイベントが起きるのがこのシステムの特徴だ。例えば、クリスマスの日に「プレゼント」はもらっ



たかな」と語りかけるエントリーメッセージ。季節感のある月ごとの祭事（正月や七夕など。祭りによって違うミニゲームを楽しむことができる）。スーパーマーケットのような、日替わり特売日やタイムセールがあるお店、などがあげられる。このように、これまでの時間のロジックが取り入れられたゲームとは、一味違った親密感がこの作品にはあり、ゲームの面白さの領域の広がりを感じさせてくれる。

しかし「PLGS」を利用したイベント群は、「ミニゲームの連続」といった内容になっており、システムのコンセプトを生かしきれているとは残念ながら言い難い。

このゲームのコンセプトである「生きているゲーム」とは、宣伝文句にある「まるまる1年楽しめるから、なかなか中古にはならない」というところからもうかがえるように、「持続性のあるゲーム」ということだろう。つまり「毎日新鮮な気持ちで遊べるゲーム」。これが「PLGS」の面白さの本質ではないだろうか。

そうした意味で言えば、この作品は少々課題の残る作りになってしまっている。本作の「PLGS」にからんだイベント群は、何時のみ、何日のみといった、時間の「枠」で括られたイベントがほとんどであり、直接ゲームの本筋にかかわらない。RPGで「PLGS」を導入するならば、直接本筋にかかわる形で、思い切って一週間で遊ばせるような、タイムトライアル的なシナリオ構成の方が面白いのではないだろうか。

あるいは、同社作品の「桃鉄」にバイオリズムを対応させて、プレイヤーの調子の良しあしがゲームに反映するボードゲームなど、毎日ゲームの印象が変わるようなデザインの方向性が「PLGS」には必要ではないか。このように、直接ゲームにかかわる形で「PLGS」が表現できたとき、それはまさに「生きている」ゲームであり、本来のコンセプトを提示できるのではないだろうか。



正月イベント。各祭りごとにミニゲームが用意されている。

今回の作品では「PLGS」は、残念ながらその面白さの本質を表現しきれておらず、まだ提示されたレベルにとどまっていると言えるだろう。

新たなゲーム性を生み出す可能性

勝手ながら色々提案を述べたのは、それだけこの「PLGS」は、面白さの領域を広げる可能性を秘めているからである。つまり、従来のゲームには見られなかった新しいゲーム性の創造の可能性。SFCのみならず、ハード内に時計機能を持つサターンで、「PLGS」が組み込まれたゲームが現出する可能性。あるいは「BSゼルダの伝説」のような、同時発生するゲーム、といったヴァーチャル空間を創出する可能性をもった、革新性のある魅力的なシステムだからこそである。

技術力の確かさで名を馳せてきたハドソン。同社が創出した「PLGS」は、ゲームの面白さの領域を広げた。確かに、「PLGS」は初めての試みであり『天外魔境ZERO』ではまだこなれてない印象をうけたが、「PLGS」を創出した点は評価したい。

ただ一点、気になることがある。ハドソンは「PLGS」の特許を取得したそうだ。しかし、このシステムはあくまでゲームのアイディア＝素材である。そこでしか食べられないおいしい料理は存在するが、素材は等しく提供される環境にあるはずだ。いたずらに独占せず、自社のみならず他社に開かれたものであって欲しい。

プロフィール
星野和之
（ほしの・かずゆき）
1969年生まれ。
編集者兼ライター。テクノ、ハウス等アンダーグラウンドな音楽を好む。最近、自分の生活エリアが数百メートル範囲しかないことに愕然、落胆、怒髪、号泣する。

天外魔境ZERO【RPG】 メーカー：ハドソン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980／発売日：'95年12月22日

SPECIAL INTERVIEW

「ミスティックアーク」プランナー兼ディレクター

今田真二氏インタビュー



「ゲーム」として遊べるRPGを作りたい。

良質な内容で確実な評価を得た、「ミスティックアーク」。そのまとめ役を務められた今田氏にそのRPG観を聞く。

前作「エルナード」はマルチシナリオを目指した作品

編集部（以下編）：今田さんはどういったRPGを作りたいとお考えですか？

今田（以下今）：まず、ストーリーを作りたくないというのが前提にあります。コンピュータ自体がストーリーを作り出していく感覚を出せたらと思うんです。最近のRPGはストーリーが一本道になっているのが多いですよね。できれば自分のとった行動によって周りの状況が変わっていくようなものを作れたら、という気持ちがあります。僕の、こういうゲームを作りたいという考えは、前作「エルナード」に一番強く出ていると思うんです。あれは、マルチシナリオを目指したゲームなんですよ。でも、最終的にはそうなってない。あれを作ってRPG作りの難しさをかなり感じました。ですから、「ミスティックアーク」に関しては気を使ってて作りました。

編：「ミスティックアーク」は、女性を選ぶのと男性を選ぶのとではメッセージが変わったりと、随所にこだわりを感じましたが。

今：あれはシナリオを書いた人間がかなりこだわってましたね。私も全部のメッセージを知らないと思います。

編：そのかいあってか、「ミスティックアーク」は、完成度が非常に高い作品でしたね。

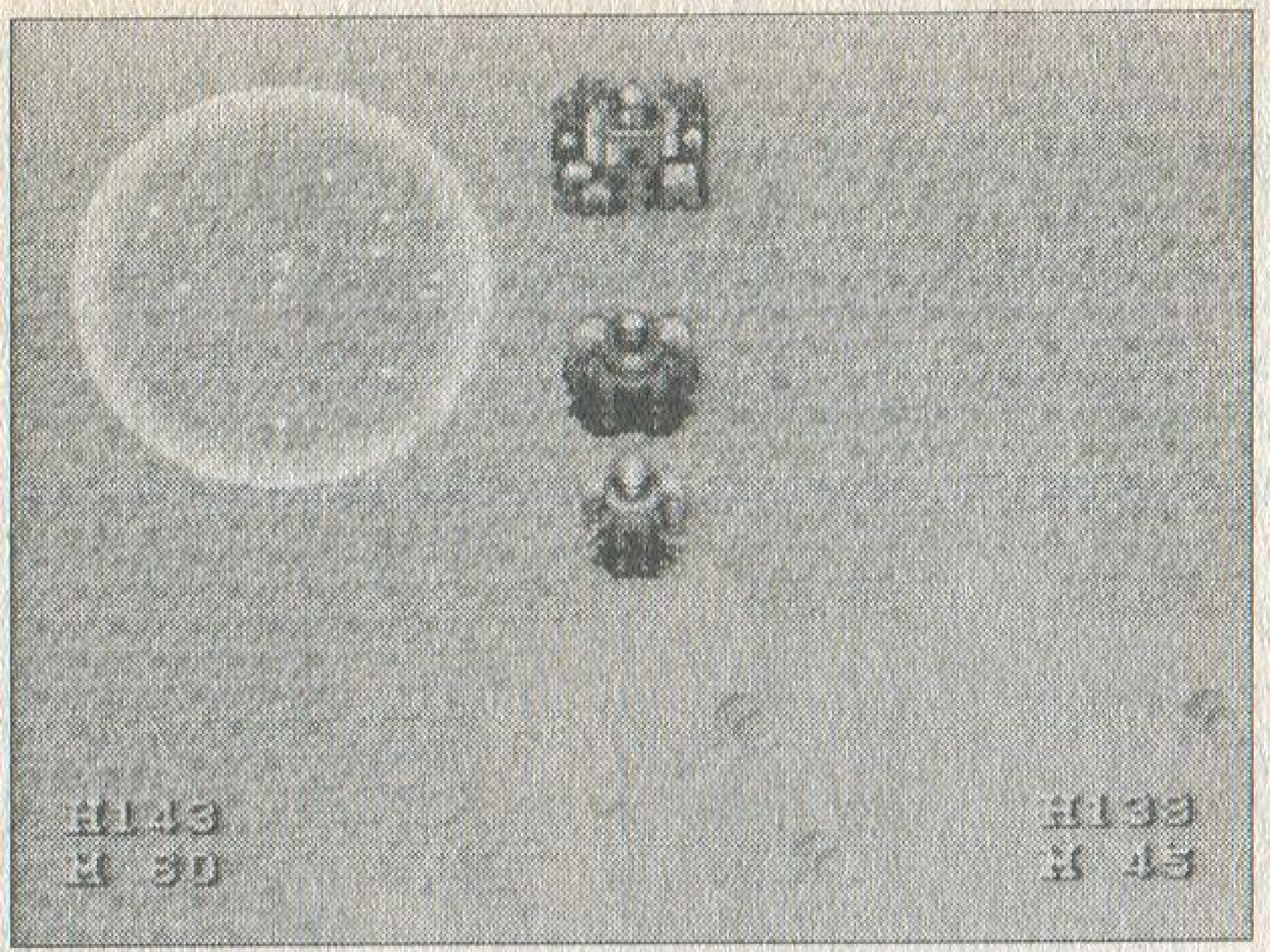
今：ただ、かなりマニア受けしたところがあると思います（笑）。難易度が少し高くなってしまったと反省しています。

編：どの辺りに不満が残っていますか？

今：たくさんあります（笑）。最初にこういうものを作ろうと思っていても、結局期間的な問題とかで入れられなかったものもありました。ここの説明をもうちょっと分かりやすくしておけばよかったとか、そういうところが山ほどありますからね。ゲームを完成させて1年くらいおけるくらいのスタンスで作れると完璧なものになるとは思いますが。

作品に一番大切なのはオリジナリティ

編：今までで一番心に残っている作品は何ですか？
今：「グラディウス」です。
編：「グラディウス」に感じている魅力とRPGに感じている魅力というのは違いますか？
今：基本的には同じですね。
編：ではその魅力は？
今：完成度の高さです。細部にこだわっているというか。「グラディウス」に関しては、ちょっとしたことでも考え抜かれているように感じます。そういった部分は大きいですよね。



前作「エルナード」。レーダーシステムは本作から。

編：やはり神経の行き届いた作品がお好きなんですね。
今：ジャンルを問わず、何かにチャレンジしてるなというゲームだとつい惹かれてプレイしますね。実際にプレイしてみると、何かを真似して作っているゲームがちょっと多いかなと思います。他のゲームを真似て作ってもいいんですけれど、その中で何か光るものを持っているものがいいですね。あとは、シリーズものとかも苦手な方ですね。実は、僕自身RPGは得意な方じゃないんです（笑）。
編：すごく意外ですね。
今：最後まで終わらせた作品というのは、やっぱり「ドラゴンクエスト」（以下DQ）しかないんですよ。
編：なぜRPGをあまりプレイされないのですか？
今：時間がない、というのが大きいですね。どうしても話題性のあるゲームを選んでプレイしてしまいます。一通りは見ていますが、買ってきた中で最後までプレイするゲームとなると、やはり自分の気に入ったものになってくると思うんです。そうなると、オリジナリティの高いものとか、そういったものにしか惹かれないんです。あとは、単純に楽しめるドライブゲームとかですね。
編：作品に一番大切なのはオリジナリティですか？
今：小説などもそうだと思うんですが、何かを作るときに、まず人に見てもらいたい演出などを考えると思うんですよ。曲だったら、あるフレーズが最初に浮かんで、それを入れるために全体を作っていく。「ここを見せたかったんだな」というのがプレイしてはっきり分かるものが、オリジナリティだと思うんです。

ミスティックアークは人間の生まれる前の物語

編：「ミスティックアーク」だと、どのあたりにオリジナリティを意識されましたか？
今：やはり神殿ですかね。曲が流れていない、ああいった世界観を最初に持ってくることはかなり意

RPGの良作「ミスティックアーク」

本誌5号のソフト批評でも取り上げた本作品。物語、演出、グラフィック、どれをとってもかなりの出来といえる。人間が生まれる前に体験する旅を描いた作品ということで、主人公自身の物語であるという視点を見失わず、仲間をいっさい道具扱いにした展開は見事である。他にも町に住む個々の人々のキャラクターが生きており、悪役に至るまで愛すべき個性を醸し出している。完成度が高いゆえ、こじんまりとした印象も受けるがぜひお勧めしたい一本である。

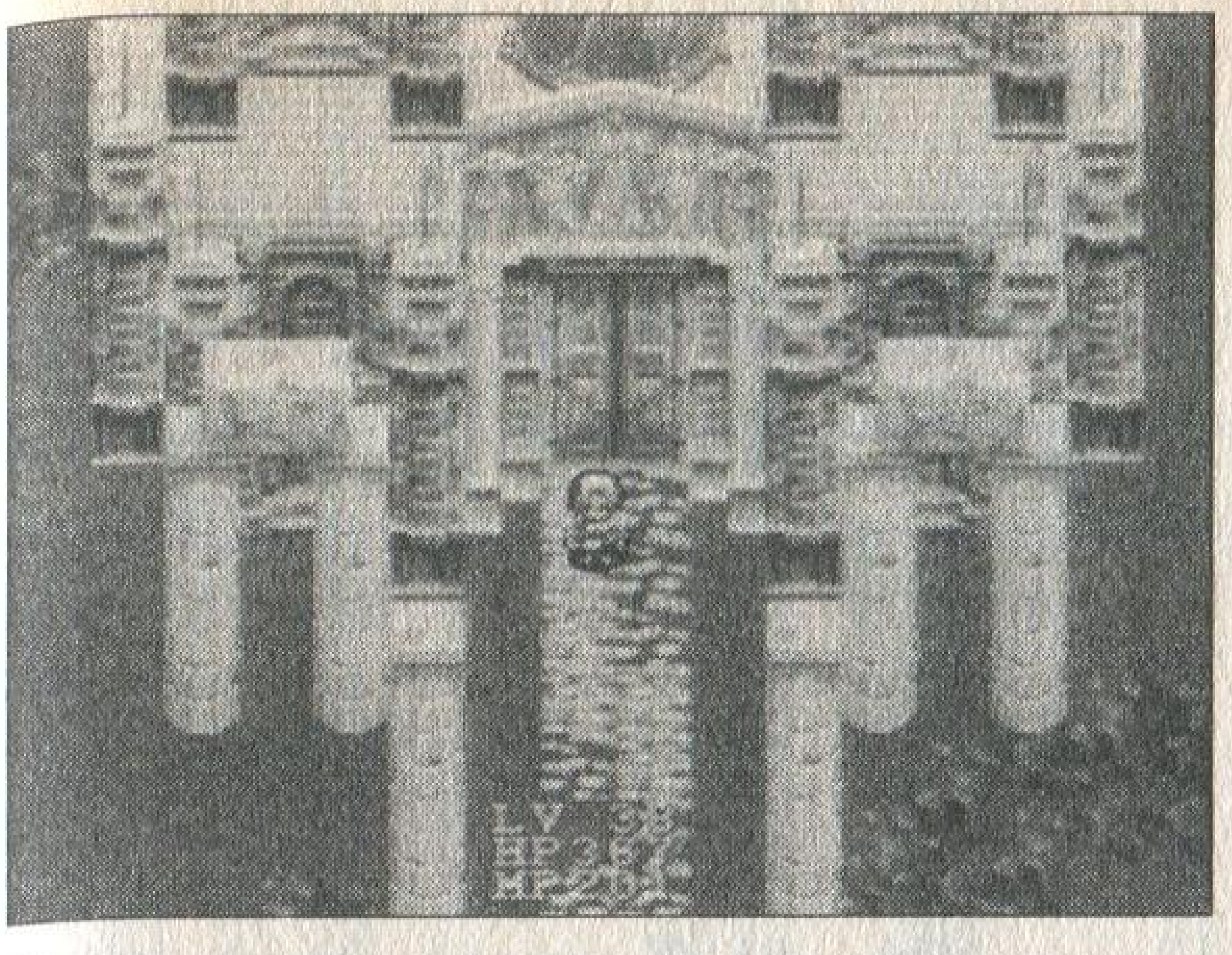
（編集部　斎藤）



細部に至るまで作り込まれた良作。

エルナード【RPG】 メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600／発売日：'93年4月23日© 1992 PRODUCE/ENIX
ミスティックアーク【RPG】 メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年7月14日 © プロデュース・ミント・米田仁士・山田章博・エニックス 1995

識しました。
編：「ミスティックアーク」は主人公（人間）が生まれる前にする旅を描いた物語ですよね。その中で小さな島にある神殿の存在は荘厳で、ちょっと物悲しいような、とてもいい雰囲気を出されていて…。
今：「自分」というのはやはり孤独な存在だと思うんです。島というのはそういった雰囲気を出したいと思いまして。だから、あそこはとにかく仲間を出さないように気を使ったんです。唯一暖炉がしゃべるんですが、そうしないと難易度がどうしても上がってしまうので、最後にメッセージを入れました。

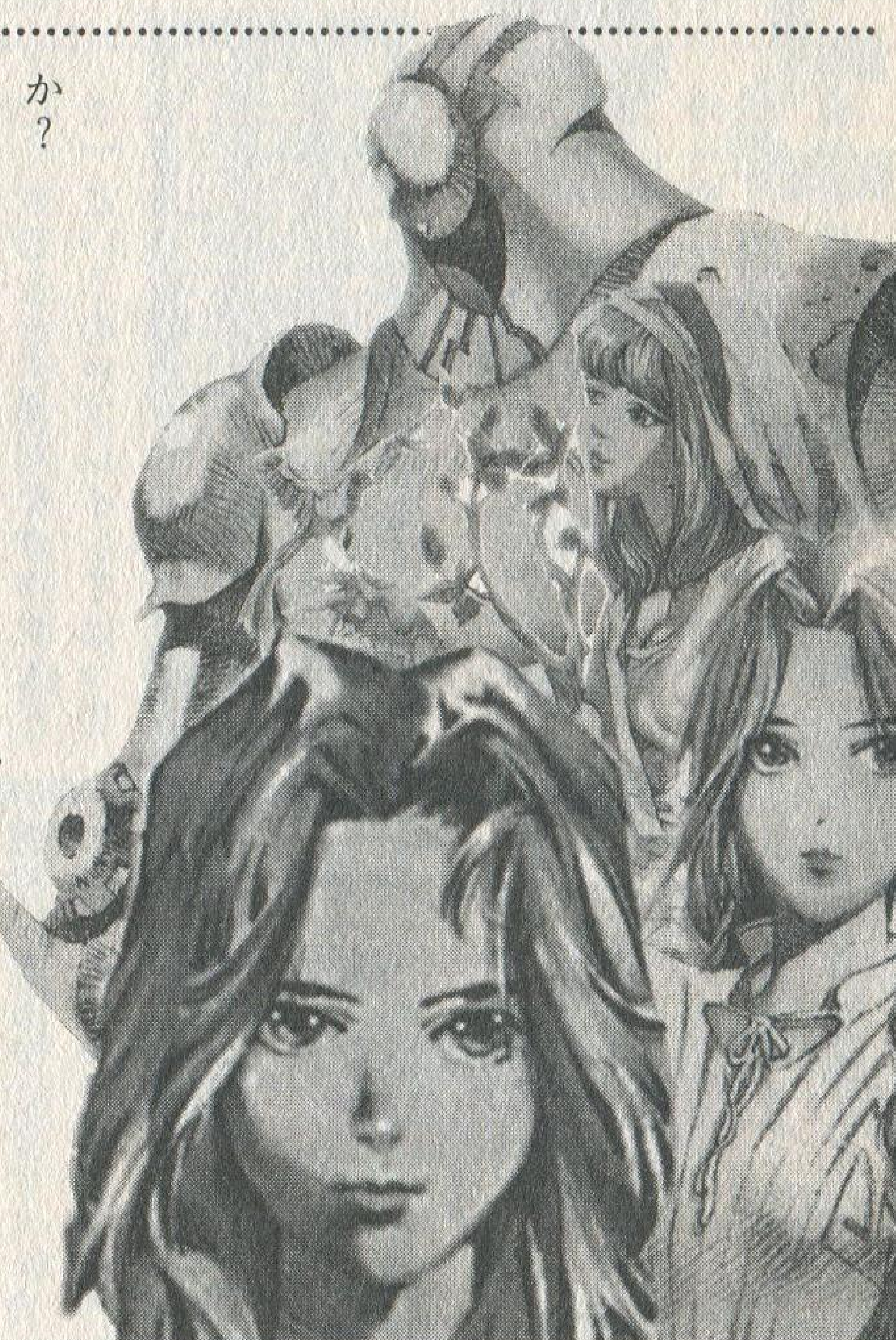


「ミスティックアーク」の神殿。風と波の音だけが響く。

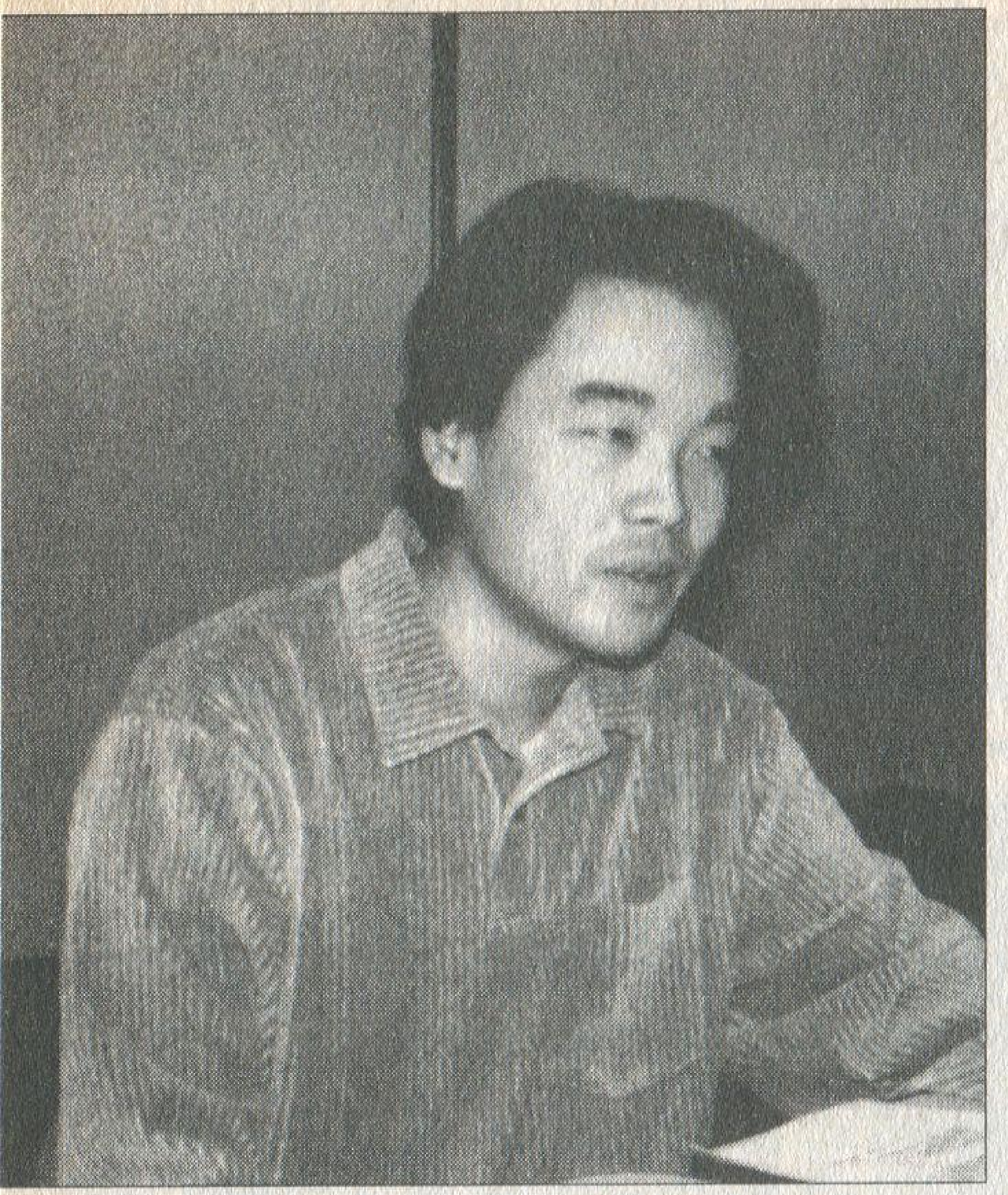
編：あの世界というのは主人公が生まれた後も存在するんでしょうか？
今：あの世界は設定上は無限にあるんです。それぞれの人がいて、その人に対してそれぞれ何百という世界があって、その中の幾つかを体験していくと。そして主人公たちがどういった考えでクリアしたかによって、その人の性格づけなどが決まって生まれてくるわけです。
編：じゃあ、生まれてくる前の試練というわけですね。
今：ええ、人格が形成されていく道です。

「ドラゴンクエスト」はお手本的作品

編：先ほどのお話で、DQをずっとプレイされたとのことだったんですが、なぜDQだったんですか？
今：やっぱりお手本にしたいという部分はあると思います。万人に受けている最高の作品として認めざるを得ないですから。
編：その魅力は何だと思われますか？
今：ユーザーのことをよく考えてますよね。プレイする側に立って作られていると思います。普通だと、ユーザーにこれを見せたいあれを見せたいという感じで、どんどんどんどん難易度が上がっていきます。だけどDQだと、小学一年生とか二年生のユーザーがプレイすることを考えているな、という部分がありますね。
編：それはどういった部分で？
今：初期の頃の作品だと、操作説明が入っていたり、人々に話しかけていくだけで説明書を読まなくてもプレイできるとか…。はまるようなことがないですよね。やり直しや二度手間をさせるようなことや、決まったルートをたどらないとイベントが見れない、といったようなことがあまりない。それがいいか悪いかは分からないんですけど。
編：丁寧に作られているということですね。その辺りをお手本にしていこうと？
今：一応、参考にはしてます。僕が初めてプレイしたのは、DQが世に出て、ヒットしてから3年くらい後なんですよ。それまでやらなかったのは、影響を受けてしま



「ミスティックアーク」はキャラデザインに山田章博氏を、モンスターデザインに米田仁士を起用。彼らの採用に関してはこだわりの選択だったようだ。



PROFIEL

今田真二氏
ソフトハウス（株）プロデュース代表取締役。「ブレインロード」（A・RPG）、「エルナード」を制作。「ミスティックアーク」プランナー兼ディレクター。

うのがすごく怖かったんです。最初にそういう作品を見ちゃうと、それをベースに作っていく恐れがありますから。エニックスさんでRPGを作ることになった時、どうしても見なきゃいけないと思って、とうとう見ちゃいました（笑）。

編：では、プレイされたのは？

今：だいたい4、5年前ですかね、ちゃんとプレイしたのは。それ以前に、たまたまⅡをプレイして「すごく面白い」と感じてはまっちゃったことがあったんです。その時は、影響を受けそうで、見ないようにしようと心に決め、途中でやめてしまいました。

ストーリーがなくても楽しめるゲームを作りたい

編：最近のRPGはストーリー重視だと思うんですが。

今：RPGを作ろうと思ったら物語を入れなければならない、という部分があると思います。日本の場合、RPG＝DQになってますね。どうしてもRPGというと、ストーリーがあって、ストーリーを楽しむゲームとなっていると思うんですけど。ストーリーのないRPGは、日本のユーザーからするとそれはRPGじゃないんですよ。「ウィザードリィ」とかは、また別のジャンルのゲームじゃないのか、という話になる。それもRPGと呼んでる人も多いんですけど、やはりDQとかFFをプレイしている人に対してはちょっと違うのかもしれないと思うんです。そういった層を狙って作るならば、ストーリーを入れていかなければならないと思います。

編：今田さん自身はRPGというジャンルについて、どんな作品が理想ですか？

今：僕はゲーム作りの方が好きなので、ストーリーがなくても楽しめるゲームが好きです。「トルネコの大冒険」などには、考えさせられるものがありましたね。いつか、究極のマルチシナリオRPGを作ってみたいです。

編：ありがとうございました。

いつか理想のRPGを…

私が考えるRPGの概念とは、いかに主人公になりきれるゲームかというところが大切な部分だと考えています。現状では会話があり、主人公が成長するゲームはすべてRPGとうたわれているようですが、それはそれで間違っていないようにも思います。

そんな中で私が理想とするRPGとは、シナリオを制作しないゲームです。人の人生がそれぞれ違うようにプレイする主人公によって様々なイベントをコンピューターが創り出してくれるゲームです。これを追求していくとマルチシナリオのゲームということになります。今日まで、様々なゲームデザイナーがこれに取り組んでいますが、本当の意味でのマルチシナリオを実現しているゲームはないように思われます。いつの日か私が理想とするマルチシナリオのゲームを完成できたらなと思います。

今田真二

（聞き手・構成　斎藤亜弓）

本誌特選
RPG隠れた名作セレクション

コンシューマの華、RPG。きらめく大作から渋く脇を固める作品まで、その内容は様々だ。そこで本誌ライター陣に数あるソフト群から隠れた名作を選りすぐり、解説してもらった。

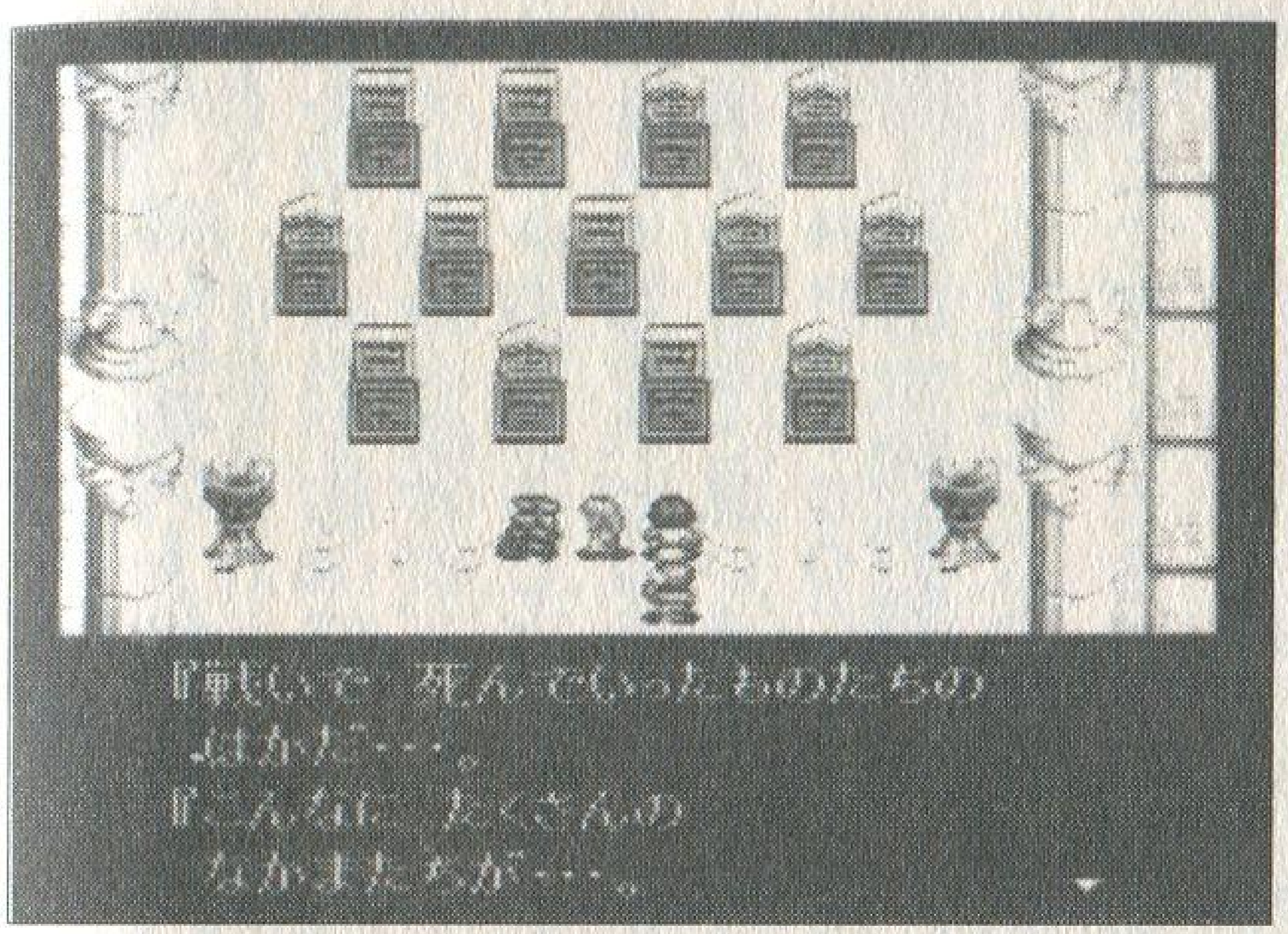
ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物
（'94年 データイースト）

ゲーム内容

「神話の時代のギリシア」を舞台にしたRPG。主人公は運命の神の導きにより、自らの肉体を取り戻す旅に出る。

独特な世界観・ストーリーでカルト的人気が定着した「ヘラクレスの栄光」シリーズ。その4作目がこのソフトだ。前作「III」での練り込まれた内容でジワジワと評判があがった。本作でも、自分の体を持たない主人公が自分自身を探すという内容で、相変わらず奥の深い、個性的なストーリーが展開される。そのストーリーに絡んで、キャラに「乗り移る」というシステムが斬新で楽しめるし、ゲームシステムやインターフェイス関係も洗練されていて、気持ちよくプレイできるところはさすがといえる。次回作も期待したいシリーズといえよう。

（プロスペック　市川和久）



練り込まれたシナリオが魅力。

リンダキューブ
（'95年 NECホームエレクトロニクス）

ゲーム内容

隕石の衝突により滅亡の危機に瀕した惑星で、箱船に動物を積み込み脱出するという「世界を救わない」異色RPG。

非常に個性的ながらRPGの本流をふまえた仕上がりになっている本作。「隕石衝突」「箱船に動物を積み込み、救う」という、世紀末の匂いが漂う世界。8年間の時間制限。任意に選ぶことができる、パラレルワールド構造の3つのシナリオ。「18歳以上推奨」の但し書きがついた、過剰ともいえる登場人物たちの行動と演出。しかし、なによりこのゲームの一番の魅力は、ゲームの目的である動物捕獲を通して、世界の謎が解き明かされていく過程にあるといえるだろう。RPGファンを自認する人は触れてみて欲しい。楽しめる要素は必ずあるはずだから。

（星野　和之）



味方が強すぎると、動物達が飛び散ってしまい捕獲不能になる。

ヘラクレスの栄光IV【RPG】　メーカー：データイースト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,900／発売日：'94年10月21日

リンダキューブ【RPG】　メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：PCエンジン スーパーCD-ROM²／価格：¥7,800／発売日：'95年10月13日

サンサーラ・ナーガ
（'90年　ビクター音楽産業）

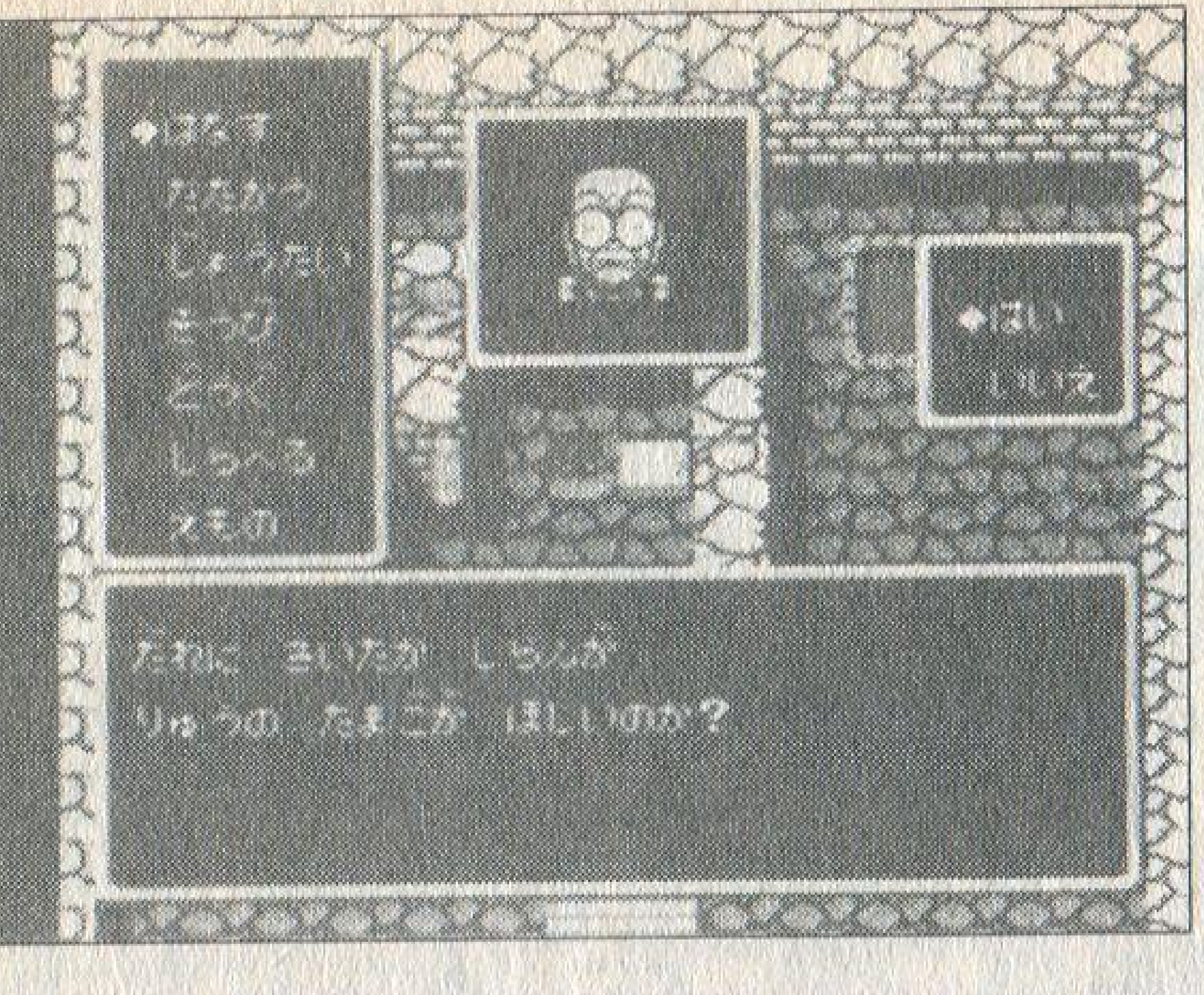
ゲーム内容

原作押井守、キャラクターデザイン桜玉吉のカップリングが話題となったRPG。主人公は竜を育てる竜使いになる。

主人公は竜使い。戦闘で倒したモンスターを餌に、自分の竜を好きなように育てていく育成部分はハマること必至の楽しさ。その育成部分の楽しさにうつつを抜かしている間に、知らずとあなたは、押井守の世界にすっかり引き込まれている。

ゲームバランス的に少々問題があるような気もするが、その辛い戦闘が押井氏の世界観に不思議とマッチしている様な気が、とまで言うと言い過ぎか。でもそう言ってしまいたいほど押井氏独特の世界観にあふれているゲームなのだ。

世の中にRPGは数あれど、作家の個性が、これほど強烈ににじみでている作品は珍しいのではないだろうか。少々クセは強いが、数少ない「作家性を持つRPG」として僕は評価したい。（林村わたる）



卵から生まれるチビ竜をどう育てていくかはキミ次第。

〈編集部から〉

百の世界の物語
（'91年　アスク講談社）

ゲーム内容

ボードゲーム風味の多人数RPG。シナリオ自動生成システムにより、プレイする度に無数の物語が紡ぎ出されていく。

いわゆる「ボードゲーム風」RPGなのだが、キャラ間の離合集散や戦闘の自由が保障されており、自然とコントローラを挟んでのプレイヤー間の交渉が展開されるなど、この種のボードゲームの魅力を積極的にコンピュータに落とし込んでいる点で、同類の他のソフトと一線を画している。シナリオ内で提示される最終目的に向かって、各プレイヤーが各々クエストをこなしつつキャラクターを成長させていくのだが、その過程が毎回異なり、遊ぶ度に新しい「物語」が紡ぎ出されていく点が魅力。ただ残念ながら、今となってはインターフェイスが古く、楽しさをスポイルさせているのが残念。このままファミコン時代の名作にしておく手はないはずだ。

（小野水晶玉、32歳、独身）

「リンダキューブ」の作者、枡田省治氏ファンに耳寄りな情報。パソコン通信ニフティサーブに枡田省治氏のファンが集うパティオ「SM FAN」が開設されています。氏自らがゲームの開発秘話や次回作の予定などを書き込んでいるこのパティオ。興味のある人はパティオに入った後、ID：BXH01224、パスワードSMLINDA3で参加できます。

レンタヒーロー
（'91年　セガ）

ゲーム内容

SECA開発のレンタヒーロースーツを着用した主人公が、町の何でも屋から次第に巨悪に立ち向かっていくRPG。

「レンタヒーロー」は、MDで1991年にリリースされた一風変わったRPG。取説に「君もレンタヒーローになれるゴーグル」のおまけ絵がついており、拡大コピーして作ったゴーグルをかけてプレーすれば気分は120％UP。ゲーム内容も子供心に思うヒーロー（ちょっと間違っている）をしっかりと表現していて、戦闘シーンをコマンド方式によるあっさりとしたものにせず、熱い拳をうならせる格闘スタイルにするなど、それまでのRPGにない良い味を出していた。また、ストーリーもマンガの様にテンポよく、謎解きもありの飽きさせない面白いデキとなっていた。

今なら350円ぐらいで中古販売されているこのソフト。ぜひMD本体と一緒に買って遊んでみてほしい。

（岡元建三）



馬鹿な親父とアホな息子。それでいいのか（笑）。

サンサーラ・ナーガ［RPG］	メーカー：ビクター音楽産業／機種：ファミコン／価格：¥7,500／発売日：'90年3月23日 © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.
百の世界の物語［RPG］	メーカー：アスク講談社／機種：ファミコン／価格：¥6,200／発売日：'91年8月9日
レンタヒーロー［RPG］	メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥8,900／発売日：'91年9月20日 © SEGA 1991


Terra's
寺田克也のスーダラゲームひひょー
vol.5
DOUBLE RING OUT!
世界中のゲームがオモシロイといいね。
なーむー
ムー
あ
RPGといえばなぜかヒロイックファンタジー
ムッ
ギエエエエエエ
RPG
ロールプレイングゲームとは役になりきって演じその役の属する世界を感じてたのしむものだから現実には絶対になれないモノになれるのが重要な所ね。
おたから
これで2.3日くいっぱぐれがないわ!!
だからファンタジーが多くなるのもわかるわねー
わたしは実はそんなにRPGをやりこんでる男ではないけれど中でも好きなのはウィザードリィとダンジョンマスターっすね。
SFC版のやつ。
カチャカチャ
ダンマスはすばらしかった ホントに地下迷宮をさまようカンジを実感できたモン
コワかったし
強くなるには練習をせねばならないこのゲーム 毎晩すぶりをしたものだ。 力こそすべて!
ブーン
いーち
シュッ 201
シュッ 202
203 204 205
シュッ 206
アイムタイヤード…
↑たのしいのか? いや!たのしいっ

RPGの本質とは何か


街はずれ
極
なんや、コラ！人にぶつかっといてアイサツなしかい！
ダンジョン内
なんであたしがアンタとつきあわなきゃいけないのっ！
ダンジョン内
日々金もうけ
あ吉田くん お茶
まったく新しいRPG!!
『吉田さん(仮名)ファンタジーV』
あなたはフツーの会社にツトめるフツーの吉田さんとなってもうひとつの社会を冒険するのだ！
ギョーカイ初
AI課長システム導入！
あ、よしだです。
昔アメリカでドラゴン&ダンジョンが(テーブルトークRPGね)ハヤッた時
失踪する少年がたくさん出た。
テーブルトークのほうがTVゲームのように絵も持たず想像力を固定されないだけ
ハマリ度数が高かったのかもなー。
ヘタすると一生抜けられん。そんなゲームをどっかつくってくれんか？ムリか。
キケンなRPGよでてこい！
うーん いまいちよくあるハナシだなー
でこのあと吉田さんは部長の愛人を嫁におしつけられさらに新潟に単身ふにん
で、6年後に帰ってきたら吉田の机はなく嫁は若い男とトンズラ、アタマきたプッツン
吉田さんはトカレフを手に入れまず部長を射殺
女房をさがしだし殺害、かえす刀で若い男も刺殺
警官隊を全滅させた吉田さん
ラスボスの社長の所にのりこむが裏であやつっていた会長と最ゴの斗いへ
ゴキバシュズギャ
ボーン
あ
テレビじゃん……
ギャア
オウッ
ムッ
END

第一特集
総論

わたしたち自身の物語

コンシューマの華、RPG。このジャンルは今もわたしたちを心踊る旅へと誘ってくれるだろうか。

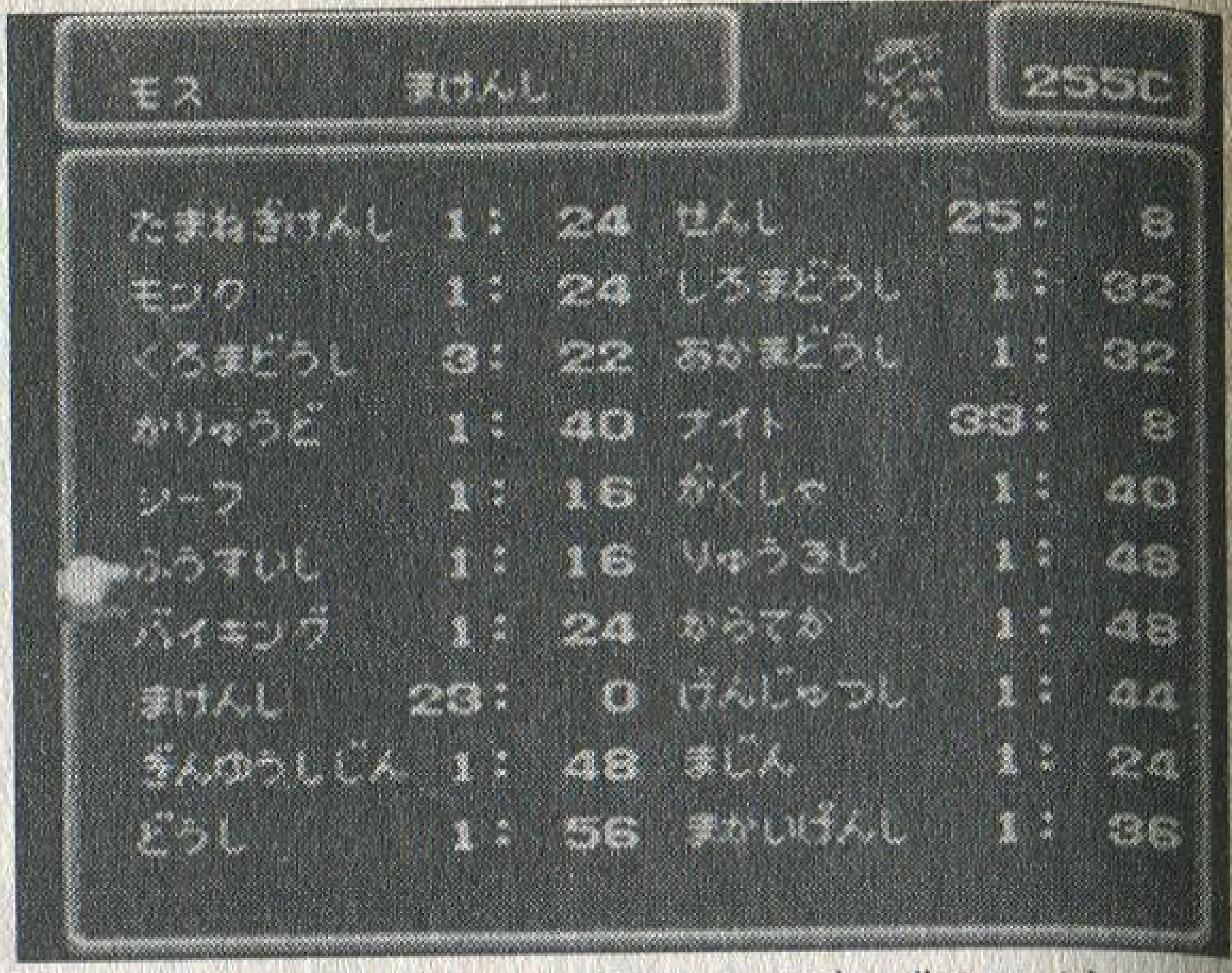
RPGへの夢は息づいていますか?

RPGの飽和と停滞。わたしたちはなぜ今回の特集を組んだのでしょう。現在、RPGはなおも「コンシューマの華」として不動の地位にいます。でも、わたしたちは少しずつRPGに対する夢(期待)を失ってきてしまったような気がします。かつて『ドラゴンクエスト』の大地がどこまでも広がっていると感じたように、あの見知らぬ世界に旅立つどきどきした思いは、すでに忘れさられ、今あるのは「ほどほど」感にすぎないのではないでしょうか。新世代機と呼ばれたハードたちから数々のタイトルが発売され、グラフィックや音声は確かに格段の進歩を見せています。でも、そのタイトルの中に何年も心に残る「旅」は、いったい幾つあったのでしょうか。わたしたちをあれだけ魅了し、わたしたちが望んできたRPGとは、いったいどんなものなのでしょう。

わたしたちの求めるRPGの物語

『ドラゴンクエスト』が難易度の高いマニアックなRPGを物語というエッセンスによって一般ユーザーの手に送り届けてから、日本のRPGはいわゆる「ストーリー主導型RPG」の道を歩み始めました。わたしたちはこれを「進化」ととらえました。故に以降RPG=物語性のあるゲームという図式が出来上がりました。ゲームシステムと物語性の融合。これがRPG制作者たちの課題となり、同時にゲームであるという必然性から「ゲームでしか語れない物語」を模索し始める結果となります。でも、それは綺麗なグラフィックでも長い強制シナリオの果てに見る安っぽい自己犠牲のドラマでもないのです。わたしたちがプレイしたRPGの感想を言うときどんな言葉を口にするでしょう。強敵に遭って苦労したこと? HPがもう切れそうで、ほうほうの体でラスボスを倒したときの達成感? 歩いて、さまよって見つけていった道? お気に入りのキャラクターを自分ライクに育てた愛情? 『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』の初期の作品が未だに名作として話題に上るのは


ひとつの答を示してくれた『ドラゴンクエストVI』



システム的に遊び込めた「FFⅢ」のジョブチェンジ。

「自分で苦労して勝ち得た勝利」だったからなのでしょう。その答を堀井雄二氏は「Ⅵ」で出していると感じられます。過剰なグラフィック効果による映画的な演出ではなく、記号として、あくまでわたしたちに想像力を喚起させる手段として整理された画面構成。その中で自分のペースで理解し、発見していけるドラマ。たとえ物語が一本道であったとしても、自分で望み楽しんで歩ける道ならば、それは自分自身の旅となるのでしょう。

「ゲームだからこそ語れる物語」。それは、ある種、肉体的疲労をも伴う、決して与えられる受動的なものではなく、自ら探していける能動的な物語なのでしょう。ここにRPGというゲームの出発点があるのではないでしょうか。

ゲームは消費の文化だといわれます。でも、RPGというジャンルは物語を取り入れ進歩し、そこに語るべき何かを受けとめる土壌ができました。原点をとらえ、制作者自身が何を伝えたいのか、明確に作品に投影させたとき、このジャンルは新しい文化として確実に伸びて行くのではないでしょうか。そしてまたわたしたちを心踊る「旅」へと誘って欲しいのです。

（編集部）

1995年 全RPG作品リスト（コンシューマ版）

SFC

2.19 魔神転生Ⅱスパイラルネメシス（アトラス）
2.24 フロントミッション（スクウェア）
2.24 エストポリス伝記Ⅱ（タイトー）
2.24 ファーランドストーリー（バンプレスト）
2.25 永遠のフィレーナ（徳間書店インターメディア）
3.4 ラストバイブルⅢ（アトラス）
3.11 クロノトリガー（スクウェア）
3.17 ラブクエスト（徳間書店インターメディア）
3.17 熱血大陸バーニングヒーローズ（エニックス）
3.31 旧約・女神転生（アトラス）
3.31 エスパークス 異次空からの来訪者（トミー）
4.1 レディストーカー 過去からの挑戦（タイトー）
4.21 魔法陣グルグル（エニックス）
4.21 真・聖刻（ユタカ）
4.21 リジョイス アレサ王国の彼方（やのまん）
6.9 エルファリアⅡ（ハドソン）
6,23 プリンセスミネルバ（ビック東海）
6.23 ルインアーム（バンダイ）
6.30 とっても！ラッキーマン（バンダイ）
6.30 リトルマスター 虹色の魔石（徳間書店インターメディア）
6.30 デア ラングリッサー（メサイヤ）
6.30 グランヒストリア 幻史世界記（バンプレスト）
7.7 史記英雄伝（アウトリガー工房）
7.14 ミスティックアーク（エニックス）
7.14 ラプラスの魔（ビック東海）
7.21 ダンクエスト 魔神封印の伝説（テクノスジャパン）
7,28 ウルティマ恐竜帝国（ポニーキャニオン）
7.28 エメラルドドラゴン（メディアワークス）
8.4 超魔法大陸WOZZ（ビー・ピー・エス）
8.11 ブランディッシュ2（光栄）
9.8 バウンティ・ソード（パイオニアLDC）
9.22 美少女戦士セーラームーン アナザーストーリー（エンジェル）
9.29 火の皇子 ヤマトタケル（東宝）
9.29 魔法騎士レイアース（トミー）
9.29 平安風雲伝（ケイエスエス）
9.29 METAL MAX RETURNS（データイースト）
9.29 ヴェルヌワールド（バンプレスト）
9.29 ウィザードリィⅥ 禁断の魔筆（アスキー）
9.30 聖剣伝説3（スクウェア）
10.6 神聖紀オデッセリアⅡ（ビック東海）
10.6 タクティクスオウガ（クエスト）
10.20 天地創造（エニックス）
10.27 クリスタルビーンズフロムダンジョンエクスプローラー（ハドソン）
10.27 魔天伝説 戦慄のオーパーツ（タカラ）
10.27 ライトファンタジーⅡ（トンキンハウス）
11.11 ロマンシング サ・ガ3（スクウェア）
12.1 不思議のダンジョン2 風来のシレン（チュンソフト）
12.9 ドラゴンクエストⅥ 幻の大地（エニックス）
12.15 聖獣真伝ビースト&ブレイド（ビー・ピー・エス）
12.15 テイルズオブファンタジア（ナムコ）
12.22 天外魔境ZERO（ハドソン）
12.22 ファーランドストーリー2（バンプレスト）
12.22 ロードス島戦記（角川書店）
12.28 三國志英傑伝（光栄）
12.29 イースⅤ 失われた砂の都ケフィン（日本ファルコム）

SS

4,28 VIRTUAL HYDLIDE（セガ）
6.23 ブルーシード 奇稲田秘録伝（セガ）
7.21 リグロード サーガ（セガ）
8.11 シャイニングウィズダム（セガ）
8.25 魔法騎士レイアース（セガ）
12.25 真・女神転生デビルサマナー（アトラス）

PS

6.30 アーク ザ ラッド（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
7.21 KING'S FIELDⅡ（フロム・ソフトウェア）
10.13 ウィザードリィⅦ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
10.27 藤丸地獄変（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
11.3 ビヨンド ザ ビヨンド（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
12.15 幻想水滸伝（コナミ）
12.22 東京ダンジョン（角川書店）

3DO

1.20 AD&D ロストダンジョン（T&Eソフト）
9.14 ソード&ソーサリー（マイクロキャビン）

PC-FX

11.24 ルナティックドーンFX（NECホームエレクトロニクス）

PC-ENGINE

5.26 空想科学世界ガリバーボーイ（ハドソン）
6.30 風の伝説ザナドゥⅡ（日本ファルコム）
10.13 リンダキューブ（NECホームエレクトロニクス）
12.22 聖夜物語（ハドソン）

続・街で見かけた
RPGの本質とは何か

勝手に読者コーナーの開設！どこまでも落ちていく小野さんです


↑瞑想する小野ＲＰＧの本質さん。呪文の修得中です。

ついにというか、やっぱりというか、とうとう読者コーナーから追われる身となってしまいました。寂しいので勝手に読者コーナーを始めることにします。くすん。

★どうして小野さんのページだけつまんないのだろうか？読んだからつまんないのか!?
（福岡県　ダモーホ）

★これだけ自由に1ページとれるのなら、もっと工夫したものができそうだと思うけど。
（神奈川県　永井勝也）

人生是謝謝、じゃなくて人生是精進です。海のような広い心で見守ってください。

★小野氏（32歳、独身）はクリスマスをどうすごしたのか。おそらくドラクエⅥざんまいだったのかもしれぬ（涙）。
（沖縄県　Get!WIRE D）

既婚にもかかわらずクリスマスを編集部で過ごした松井氏（122頁参照）よりはマシだったかもしれません。

★「『続・街で見かけた～』をいつまでも続けてください。次号にどんな小野さんが登場するかと思うと、発売日が楽しみです。書いてみたら言い過ぎのような気がしました。でも、面白いのは確かですから」（福島県　竹須）

泣かせるお葉書ありがとうございます。あなたのような人がいる限り、このコーナーは不滅です。


↑ダンマスだから素振りもします。日々是鍛錬。


↑小野ＲＰＧの本質さん（32歳、独身）を探せ！　ゲームブックみたいですね。

という訳でそろそろいつもの「街で見かけた」です。小野ＲＰＧの本質さん（32歳、独身）は歌舞伎座にやってきました。ＲＰＧの本質といえばＷＩＺじゃなくてやっぱりダンマスです。なぜダンマスかというとマニアだからです。でも最近忙しいのでドラゴン＆ダンジョンはご無沙汰です。一部屋3ｍ四方完全双方向移動可能ダンジョンいきなりキャリオンクローラーＰＣ全滅なんて誰もわからない話はいい加減やめましょうやめました。やっぱり小野ＲＰＧの本質さんはマニアですね。それではまたいつの日か。

SPECIAL THANKS GIGA研究所

TOMOMI KOBAYASHI INTERVIEW



妖艶で華やかなイラストを独特なタッチで描き続ける小林智美氏にインタビューした。

Q1. 今回のイラストはどういうコンセプトで制作されたのですか？

A1. **聖騎士風にしてみようかなと思いまして、クリスタルの巫覡とか…。この絵を見て、何かお話作ってください（笑）。**

Q2. 小林さんの世界は独特な個性に溢れてますが、いつもどんなものからインスピレーションを感じていらっしゃいますか？

A2. **何でも。もう、本当に目と耳に飛び込んでくるすべてのもの。最近はビジュアルかしら。活字とかほとんど読まなくなっちゃったから。**

Q3. キャラクターデザインのお仕事をされてますが、キャラクターを創るとき、意識されることは何ですか？

A3. **キャラクターの性格、人間性はすべて外面に現れるので、人間なら姿もそうですが、特に「顔」を意識します。外見が美しくても心が醜い者とか、おっとりしてても実はやり手の人とか。そういったことに気をはらって描くようにしています。**

Q4. 今までされているお仕事で一番心に残っているものはなんですか？

A4. **最近は、描いている最中がとてもテンションたかくて、描き上げてしばらくすると、次のことに気が入ってしまうので、過去の作品はどうでもよくなってしまって…。**

Q5 今、してみたい仕事は何ですか？

A5. **過去現在たぶん未来も、ＳＥＸＹなキャラクターを描いていたい。**

Q6. いま一番注目されているアーティストは誰ですか？

A6. **映画ならティム・バートン。ファッションデザイナーのジョン・ガリアーノ。**

Q7. 仕事以外で興味のあることはなんですか？

A7. **舞踏が好き。フラメンコとタンゴ。あと、今は「ＢＵＣＫ－ＴＩＣＫ」のＬＩＶＥをできるだけたくさん体験すること。早く姿見せてー！！**

Q8. 今回はＲＰＧ特集ですが、ファンタジーはお好きですか？

A8. **面白ければ何でもＯＫです。**

Q9. お好きなゲームがあればタイトルを、また、その理由も教えて下さい。

A9. **一番最初にプレイしたゲームって一番思い出深いですよね（初恋の人みたいに、ハハハ（笑））。「スーパーマリオブラザーズ」と「ＦＦⅢ」かなぁ。私にはファミコンが合っているようです。**

P R O F I E L

小林智美：19XX年12月神奈川県に生まれる。小説「JUNE」にてデビュー。単行本の挿し絵を中心に活躍、スクウェアの「ロマンシング　サ・ガ」シリーズのキャラクターデザインを手掛ける。現在はNTT出版より発売予定の新作画集を制作中。代表作として、ロマンシング　サ・ガ画集「時織人」(NTT出版)、画集「彩華」～花の歌をききながら～（新書館）ほか。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

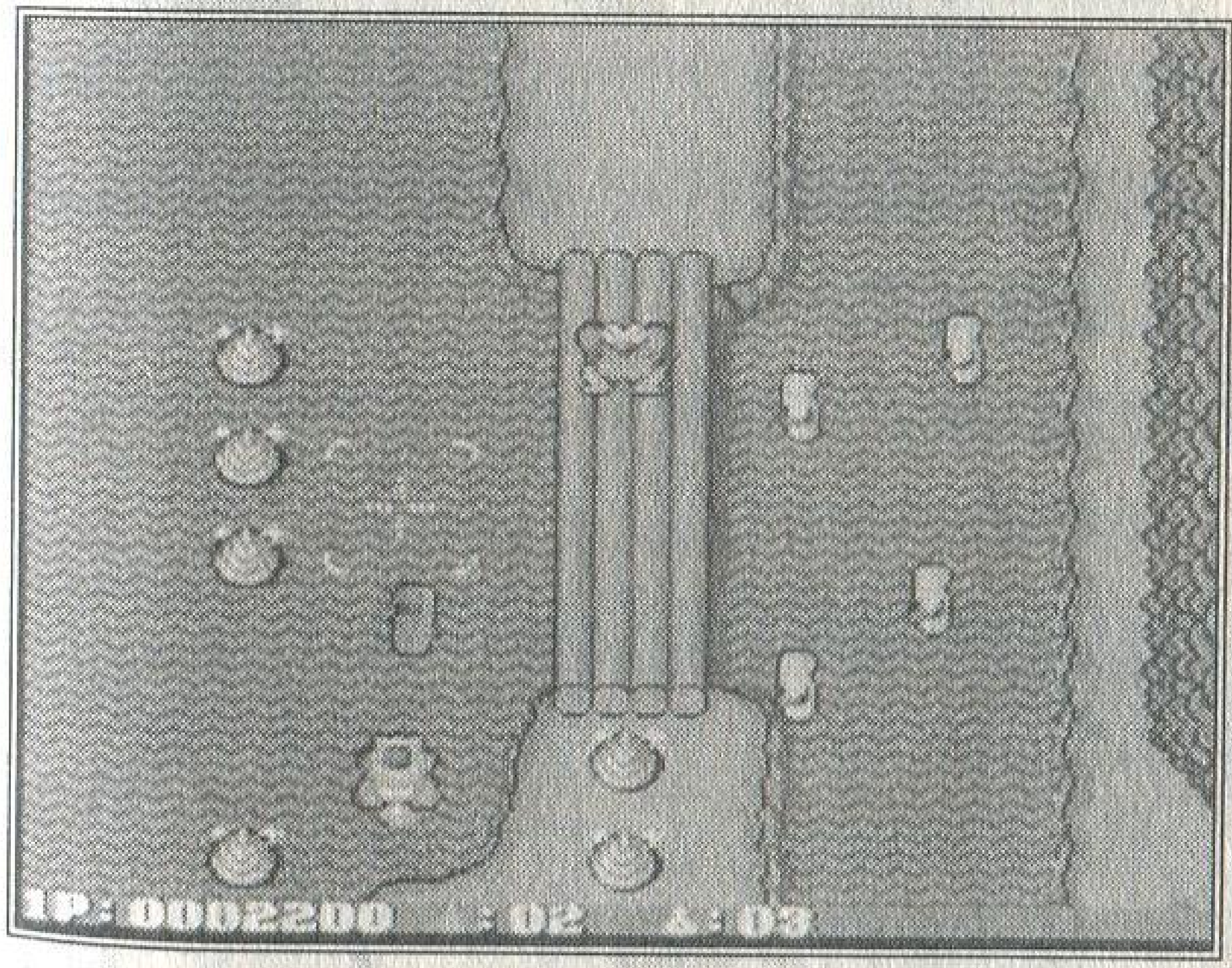
第三便 【メディアリング トイレキッズ】

がっぷ獅子丸

忘却の彼方にあるPCエンジン「コア構想」

今でこそ美少女ゲームマシンのPCエンジンだけど、初めてPCエンジンが登場した時、僕としてはちょっとした**スペクタクル**だったんだな。今でこそ忘却の彼方にある『**コア構想**』なんてものも、雑誌とかにのっているイラストなんか見てもエンジン本体をコアにして、カラオケだのイラストマシーンだのと大きく展開して行き、中でも『アフターバーナー』のような大型筐体にささっているのは素人目にみても**ちょっと無理がある**ように見えたけど、今のPSなんか手も届かないほど夢と希望に満ちあふれていた。

それまでになかった美しいグラフィックを見て、なんて素晴らしいハードがでたんだろう、と思っていた。『あんなショボイ色しかだせないFCなんか屁だ。任天堂なんかおしまいさ。いつかエニックスやスクウェアもそれに気づいて**エンジンでドラクエやFFが遊べるようになるに違いない**』。まだ業界に浅いウブな僕は固く信じていた。『カトちゃんケンちゃん』が難しくて先にいけないのは**自分のせい**だと思っていたあの頃、発売初期からのラインナップにあった『ワードナの森』が発売されるのを忠犬のごとくずーっと待っていた。ファミコン版がでようとメガドラ版がでようと僕は目もくれなかった。『いつかエンジン版がでる。これだけ遅れているからには、さぞ完ペキに近づいているに違いない、そうに決まっている。だれがメガドラ版なんか買うもんか』。そうして1年待ち2年待ち、だいたい5年目あたりでついに発売予定の欄からなくなった時、僕は一時PCエンジンを手放した。今ではスーファミのソフトよりもはるかに安い値段で『ワードナ』の基板が売っている。でも僕は買わない。だれが買うもんか。僕が欲しかったのは、あくまでPCエンジンの『ワードナの森』なんだ。



茶色と黄色の世界。飛んでくるハエが嫌だ。

くだらなさは最強バカゲーチャンピオン

ま、それはそうと、今回登場するのはメディアリングのシューティングゲーム『トイレキッズ』です。このゲームのくだらなさ加減は最強です。僕はこのゲームに

『バカゲーチャンピオン』の称号を与えたいと思います。ゲーム自体は本当に**なんて事ない**ゼビウス系の縦スクロールシューティングなのですが、このゲームの物凄さは、全ての敵キャラクターが『**ウンコとポコチンとハエ**』ということで全て片付いてしまいます。ちなみに自機はオマルに乗った少年です。一応ストーリーもあるにはあり、くだらなすぎて説明する価値ないですが、かいつまんでいいますと「オムツのとれない主人公の大介君(3歳)が初のトイレに挑戦(トイレヴァージン)した所、オムツ離れを阻む『ウンピ大王』との戦いがはじまる」…という内容です。こういうことは誰もが考えても**普通やらない**ことをあえてやってしまった所に価値があると思いますが、常識で考えて会社に理性があるのならまず止めます。一体誰がこれをやろうと言い出したんでしょうか。もし一企画屋が通したんだとすれば、そいつは地上最強のネゴの達人です。これは『ウンコ』とか『ポコチン』とか幼児は好んで使いたがるとかいうような児童心理学上**深い根拠**があったのかと一瞬だけ思いましたが、この子供向けでない無茶苦茶な難易度設定を見る限り、すぐさま自分の**考え過ぎ**だったことを理解しました。それにしてもこのゲームのエポックな所は、アイテムの名前が『サンポール』だの『ピコレット』だのと、トイレの洗剤や芳香剤の名前が**そのままズバリ**言ってしまって(本当にSEでしゃべっている)いる所です。『おいおいこれって商標じゃん。まずいんじゃないの』と思ったら、協力に小林製薬㈱や金鳥(大日本除虫菊㈱)等きっちり入ってました。タイアップ!なんてすごいんだ。後にも先にも**こんな会社**とタイアップかけるゲームはこれだけじゃないでしょうか。一体なんのメリットがあったんでしょう、発売時にはサンポールにゲームの広告でも入っていたんでしょうか。全くこれだけの行動力が何故ゲームの内側に向かなかったんでしょうか。ゲームの企画も企画ですが、このタイアップを仕掛けたのは営業サイドからでしょうか。どちらにしても**バカヤロ様**です。ゲームのもうひとつの売りとしてはパッケージに『仲良しシステム』とありますが、これの売り文句に『今までにない感動!シューティングゲーム初の二人同時プレイ』とありますが、**うそつけこの野郎**。ファミコンのサラマンダはどーした。

新鮮な発想の暗黒面!? 無茶苦茶なその内容

メディアリングといったらあの『ゼロヨンチャンプ』の会社です。操作からして既存のレースゲームの束縛から解き放たれたかのような自由な発想が素晴らしいゲームだったのですが、新鮮な発想が**暗黒面**に向かっていったのがこのゲームなのでしょうか。このゲームが世にでた頃、既にPCエンジンは衰退の道に入っていたのでした。そんな時だからこそ、こんな**第二次大戦末期のドイツ軍の新兵器**の様な無茶苦茶なゲームが生まれたんだと思います。ちなみにこのゲームは、今でも秋葉原などの中古ソフト屋で容易に手に入ると思います。決して面白くありませんが、買った自分が笑えます。



画:南 敏久

プロフィール
がっぷ獅子丸(がっぷししまる)
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマーゲームの企画兼プロデューサー。手掛けた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事の葛藤に悩むシックでメロウな28歳。

トイレキッズ [STG]
メーカー:メディアリング/機種:PCエンジン HuCARD/価格:¥6,900/発売年度:'92年



YOUGE NOW

1996 JANUARY
NO.3
YOWGE NOW

洋ゲー★NOW

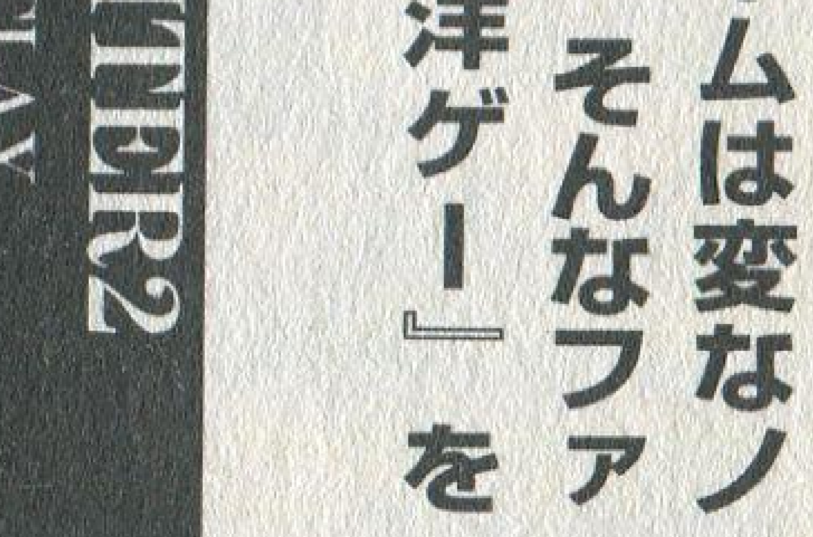
USA

CONEKA
CONEKA
9696979019

アメゲーを始め海外ゲームは変なノリのソフトが目白押し。そんなファンキーな海外ゲーム『洋ゲー』をみなさまにご紹介！

今回の獲物

CLAY FIGHTER2
JUDGEMENT CLAY



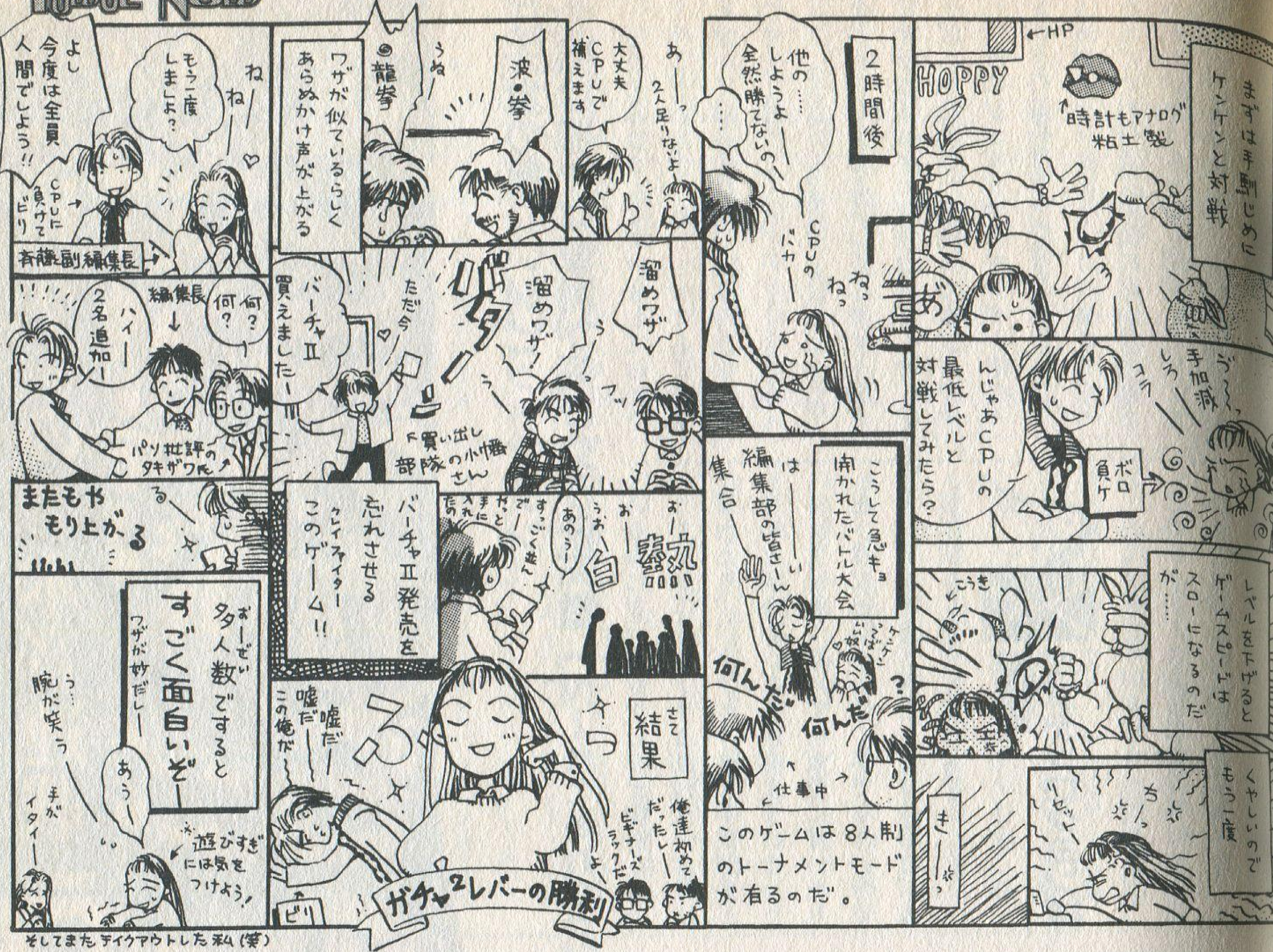
CLAY FIGHTER2

クレイアニメーションによる奇異なる世界の格闘ゲーム

今回紹介するタイトルは、「クレイファイター2・ジャッジメントクレイ」（以下「C2」）、格闘ゲームだ。まずこの「C2」で一番驚かされたのは、なんとこの「C2」のキャラクターが粘土によってモデル化され、クレイアニメーションで動きを表現していることである。クレイアニメーションといってもピンとこないかもしれないが、あの人気キャラ、ペンギンのピングーも同じ手法が使われている。ではなぜこの手法をやることに驚いたか、それはクレイアニメーションが動きの一コマ一コマを撮影するためにクレイモデルを動きに合わせて微妙に造りかえなければならない手法だからだ。その手間と労力の大変さは実写モノの中でも、それはそれはヘビーなものなのだ。私の知人は、ほんの数秒間分を撮影するために一週間も撮影所に泊り込み、ついには腰を悪くして入院、離婚の危機にまでなった（実話）。まさかこんなたいへんな手法を使ってゲームキャラクターを表現するとは思いもしないことで、改めて安易な日本人にはない発想に感心してしまった。

そして、格闘ゲームというと、うなる拳に飛び散る血潮、力と技のぶつかるデンジャーゾーンを想像してしまうが、この「C2」にあるのは奇妙な姿をしたクレイジーなキャラクター達の繰り出すバカバカしい技ばかり。キャラクタ

CLAY FIGHTER2 JUDGEMENTCLAY[格闘ACG] メーカー：インタープレイ／機種：スーパーNES／店頭価格￥8,800



●岡元、後藤両先生にはげましのお便りを書こう⇓ 宛て先は編集部「洋ゲー」係まで

ーの相互関係なんて気にしないその豪快なつくりは、ジェリービーンズを口いっぱいほおばって、ゴクンと飲み込みうまいと言えない日本人にはなかなか受け入れられないコイ味である。

ここまで読んでやっぱり洋ゲーの格闘モノって大味でつまらないんだと思ったあなた、ちょっとストップ！　このコイ味はあくまでもこのゲームがかもし出す雰囲気で、ゲームの内容をかじって見ると意外とおいしかったりするのだ。まずは気になる基本攻撃だが、弱中強のPとKの6つのボタンによるストⅡタイプである。必殺技のコマンドも同じスタイルをとっており、なじみやすい（ただし取説にはそれぞれ一つしか必殺技のコマンドが表示していない。これは外人が質より量で殴り合うヤツらだからなのか）。それぞれ3つの必殺技を駆使し、キャンセルをかけてコンボをたたき込む。やり方次第で美しい戦いができ充分楽しめる内容に仕上がっている（投げがナイのは残念。これも外人の戦う感覚なのか）。さらに「C2」にはトーナメント戦が用意されている。最大8人まで対戦でき、対同キャラ戦用に8色、好みに応じて選べる様になっている。又、敗者復活やビリ決定戦をやってくれるため最後までみんなで遊んでいられる。CPU戦においてもラスボスがキャラによって全員違うボスと対決する様になっているなど（同キャラ族の凶悪版）、洋ゲー格闘モノにしてはめずらしく、楽しく遊べるゲームなのである。

彼らはゲーム界において、ハートフルなネンドからクレイジーな戦うネンドとして、今日も明日も戦い続ける。ジャッジメントクレイの来る日まで。

P.S. いきすぎたカルトぶりは前作C1の方が上（ただし遊べん！）。

プロフィール
WRITING
KENZO OKAMOTO
（乾燥肌の28歳）
とうとう基板を買った造形家。TV、CM等で活躍。アレルギー体質の私は、未だ一度もケーキを口にしたことがナイ。どなたか牛乳など乳製品を使用していないケーキを食べさせてくれる方求めます。年末進行の中、頭がシュマゴラス化していく今日この頃。

COMIC by：後藤こうき　祝日生まれの地方イラストレイター。この間上野動物園へ連れていってもらい、そこでやまネズミのヌイグルミに一目惚れして一匹買ってきました。電話コードにくるみ付いてる姿が超プリチー♡　もっと買ってくれば良かったなと思ってます。次に行ける日が来るのはいつの日やら…。ね年生まれの私は、一円玉大のネズミロボットも密かに購入計画をたてていたりもするのだ。ソニックも好き。



かけ値なしの!! 本音連載

エビスからの手紙

第四回!!

差し出し人
飯野賢治

NINTENDO64様篇

任天堂の新しい64ビットマシン。今回は様々な憶測が飛び交う任天堂「Nintendo64様」に手紙を投函しました。

どうもみなさん、明けましておめでとうございます。と、いってもこの文を書いているのは12月31日の夜なので（ビートルズ・アンソロジーが見れんよ）、まだナニも明けてないのですが、今年も宜しくお願いいたします。思えば去年はイロイロ大変な年でした。思えば「Dの食卓」が出たのも去年ですし、そのソフトがマルチメディアグランプリの通商産業大臣賞をもらったり、AMDのベストストーリー賞をもらったり、その受賞式の隣の席が高城剛だったり、アクレイムと契約したり、M2の開発を始めたり、××の開発を始める事になったり、セガと仲良くなったり、ソニーのアホな初回発注本数に呆れたり、パナソニックの事業部長がやっと話を聞いてくれるようになったり、生まれて初めて任天堂に行ったりと、僕には賑やかな1年でした。今年も勝手にイキイキとイキますので、本当に宜しくお願いいたします。

拝啓 ニンテンロクヨン様

さて、もういいかげん4回目なので、このコーナーの趣旨等は枠外にでも書いてもらうとして、今回はNintendo64（以下64）について書いて見たいと思います（連続ニンテンやね）。64は64ビットの機械です。しかしロムです。そして任天堂です。3Dスティックです。マリオです。PDです。それでゼルダです。4月です。2万5千円です。レア社です。シリコンです。ネットです。4つコントローラー入るんです。色違いもあるんです。ウェーブレースです。宮本さんです。山内さんです。荒川さんです。岩田さんです。でもロムです。と、いうのが僕の64の感想です。このままいくと、4千文字全部「何とかです」で書き終えてしまうくらい、魅力的な特徴があるマシーンだと思います。だから、きっとうまくいくと思います。〈終わり〉。なーんて書くと「オイオイこの連載は、ケチ付ける連載じゃないのか？　今回は褒めてるじゃないか、あ、さては参入する気だな？」などと、あちらこちらから文句を言われそうなのですが、正直言って、ケチは付けられても、否定が出来ないくらい魅力的なマシーンだと僕は思うのです。え？　誰にとって魅力的なマシーンかって？　もちろん〈ユーザーと開発者にとって魅力的なマシーン〉なのです。

この間、僕は某カメラ屋に「D」の

この連載は「この人なに考えているんだろう」とか「コレはどうなんだろか」など、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人やモノなどに、手紙を出してみようという企画の連載です。そして何か返事が返ってきたら、ここに載せてみようじゃないか、対談でもしてみようじゃないか、というワケなのです。

ゲーム革命はまずパッドから

プレステ版の在庫をチェックしに行きました（全然、在庫無かったぞ！　アホSONY!）。その時、イカにも渋谷のバカ女という女性がデモ用のサターンをプレイしていて、彼氏に「これ、何？　プレイステーション？」と聞いていました。僕はその時は、「一般人には区別つかないよネ普通」などと独り言を言って、「64が出てもきっとわからないんだろうなぁ」などと思っていたのですが、後で「ハッ！」と気が付いたことは、「64は違う！　64はわかる！」ということでした。店でデモプレイなどをするときは、普通パッドだけがビヨーンと出ている事が多いので、3DOもサターンもプレステも全部、一般ユーザーにとっては、ボタンが4つになったり、6つになったりなどの多少の変化があるだけで、「まぁ大体一緒」のマシーンなのですが、64は違うのです。そのくらい大きな変化なのです。あのスティックは。ハッキリ言います、あのスティックのオカゲでうまくいくでしょう64は。ユーザーと開発者にとってアレは「イイもの」だから。

では、ナニがいいか。あのスティックはアナログスティックといいまして、入力結果がデジタルではないというトコロです。よく、レースゲーム等でキツいカーブの時は十字パッドを強く押したり、ブレーキボタンを強く押したりする人がいますが、アレは別に強く押そうが弱く押そうが、結果は押されているか、否かの0か1かの2つの結果しか無いわけで、ゲームのプレイに何にも関係はありません。アツくなってもバカを見るだけだったのです。これは言い返してみれば、今までのパッドは〈プレイヤーの意思が届いていない冷たいパッド〉とも言えるワケです。だから、ゲームセンターのハンドルでプレイするレースゲームや、マウスでポイントするパソコンからの移植ゲームは家庭用ゲーム機でやっても面白くなかったのです。

ところが、64のパッドはアナログです。スティックを重く倒したり、速く倒したり出来るのです。カーブが来たら思いっきり倒し、それ以外ではクールにハンドリング。マウスを使うようなポインティングゲームもスムースにでき、サッカーでは初めて相手を〈抜く〉ことができ、野球ではフライを捕る所を行きすぎて慌てて戻って捕る事もでき、ゴルフのスウィングもイッパツででき、走ると歩くの間のユックリ走ることもでき、モニターの中のオーケストラに指揮棒を振ることもできるのです。しかも、ここに書いたこれらの事は、アナログスティックの可能性を分かりやすく説明するために、いままでの2次元的ゲームがアナログスティックでどう変わるか？　という例だけで、64ではアナログスティックという優秀な入力デバイスを表現する優秀な3Dのグラフィックの機能もあるワケで、この優秀な入力インプットとアウトプットの出会いによって、本当の〈今までに見たことの無い〉ゲームが表現、そしてプレイできるのです。

僕はこの〈表現＆プレイ〉というトコロが大事なトコロだと思います。いわゆる次世代機と呼ばれてきたマシーンがありますが、ただ16ビットが32ビットになってCDが付いただけなのです。CDは良く考えたらPCエンジンにも付いていたし、32Xというのも32ビットでした。確かに、これらの性能のオカゲで表現は優秀になり、実写が見れたり、3DのCGが表現できたりしました。しかし、ゲームにはうまく活かされず、止め絵で表現していたデモが実写になったり、RPGの戦闘シーンが3Dになったりなど、テキストや2Dのグラフィクスを3Dのグラフィクスや実写に〈表現として変わっただけ〉というものが多かったように思えます（もちろん、3DCGのオカゲで初めて出来た優秀なソフトもいっぱいありました）。これはナゼでしょうか？　入力する手段＝プレイする方法＝参加の仕方が同じだったからです。

もちろん、表現する内容がスンゴくなっていくのは、スンバらしい事だと思いますが、プレイする側にとっては、この〈参加の仕方〉も面白さの一部ですし、作る側にとっては、この〈参加のさせ方〉が変わらないと





作れないゲームもあるのです。まず、参加の仕方で言うと、例えば、ゲームセンターに行くと、よく小さい子がゲームオーバー中のレースゲームのハンドルをイジっています。これは、その子にとってはそのハンドルを動かす事が面白いのです。年末のデパートの抽選会もボタンをピッと押すだけのヤツよりも、手でガラガラ回すタイプのヤツの方が人が並んでました。車が好きな人はオートマ車よりもマニュアル車を好みます。

これが参加の仕方の面白さだと僕は思います。これを考えると、電源も入っていない64のパッドのスティックをガチャガチャニコニコやっている幼稚園児の姿や、慣れないパッドに悪戦苦闘のゲーマーの姿、3Dのゲームをスイスイプレイするお姉ちゃんの姿、ネットワークにスムースにアクセスするおやじの姿が想像できてしまいます。

次に、参加のさせ方で言うと、過去のゲームの歴史は入力方法の歴史ではないかと思うほど、参加のさせ方はゲーム性に深く関係しています。例えば、レバーとボタンというインベーダーの組み合わせから、ボタンが2つになってゼビウスの空中と地上というゲーム性が表現できるようになりました。ハンドルコントローラーのオカゲでレースゲームが登場し、レバーが2本でリブルラブルが出てきました。ストⅡは6つボタンじゃないと面白くないし、パッドでやるガンゲームほど悲しいものはありません。もちろんゲーム性の必然が入力方法を生んでいる場合が多いのですが、僕はこの入力方法の歴史に新しく64のアナログスティックが加わり、全く新しいゲームが飛び出して来るのではないかと思います。スーパーマリオは64の3Dの性能とアナログスティックで大きく進化しました。初心会で、初めて〈向こうに飛んで行く〉ゲームを見て僕はビックリしました。宮本茂さん（マリオシリーズなどのゲームデザイナー）はマリオ1でBダッシュという機能を発明し、Bボタンと十字キーの組み合わせで、0と1だけではない、新しいアクションを見せてくれました。それが今度はスティック1本でできるのです。さらに、3Dの性能によって向こう側も表現できるのです。この64の最高の機能、アナログスティックは宮本さんの表現とプレイの欲求で生まれたのではないか、もともとマリオ1でやりたかったことなのではないかと思ってしまうのです。こんな人がいるソフトハウスを持ち、それを叶えてくれるハード会社を持つ任天堂という会社に脅威を感じてしまいます。

ハードの性能を生かしたソフトはできるのか？

もちろん、問題点も感じます。まず、ロムなのでソフトが高くなってしまうことによっていろいろ生じる問題。でも、これはロムの進化という可能性とPDや通信でOKかもしれません。それよりも、このハードの性能を生かしたソフトが誰が創れるのか？　という所が気になります。

まずは、アナログスティックや3DのCGを使った高度なプログラムができるか？　という点。もう一つは、アナログスティックや3DのCGの可能性を引き出した企画ができるか？　という点です。日本からはドンドン、ソフトハウスが無くなってきて、同じようなゲームを大人数で作るという体制が定着してきました。また、某RPG大会社などはアチコチに合併の話を持ちかけていると聞き、ますます個性や可能性が薄れていくような気がします。最後に、そんなクソメーカーに嫌味も込めて、64に関してはズームとアートディンク、チュンソフト、元気、オープンブック、そしてワープに期待します（優秀なクリエイターのみなさん、入社するならこの会社です。お金持ちのみなさん、投資するならこの会社です。任天堂のみなさん、参入させるならこの会社です）。

プロフィール

飯野賢治（いいの・けんじ）
株式会社ワープ代表取締役。プロデュースから企画、監督、グラフィック、音楽までこなすゲームデザイナー。E0（エネミー・ゼロ）とD2は相当な自信があるとのこと。秘密裏に最近結婚した。

ADULT GAME ESSAY
アダルトゲームエッセイ

エロの星の名の下に

南　敏久

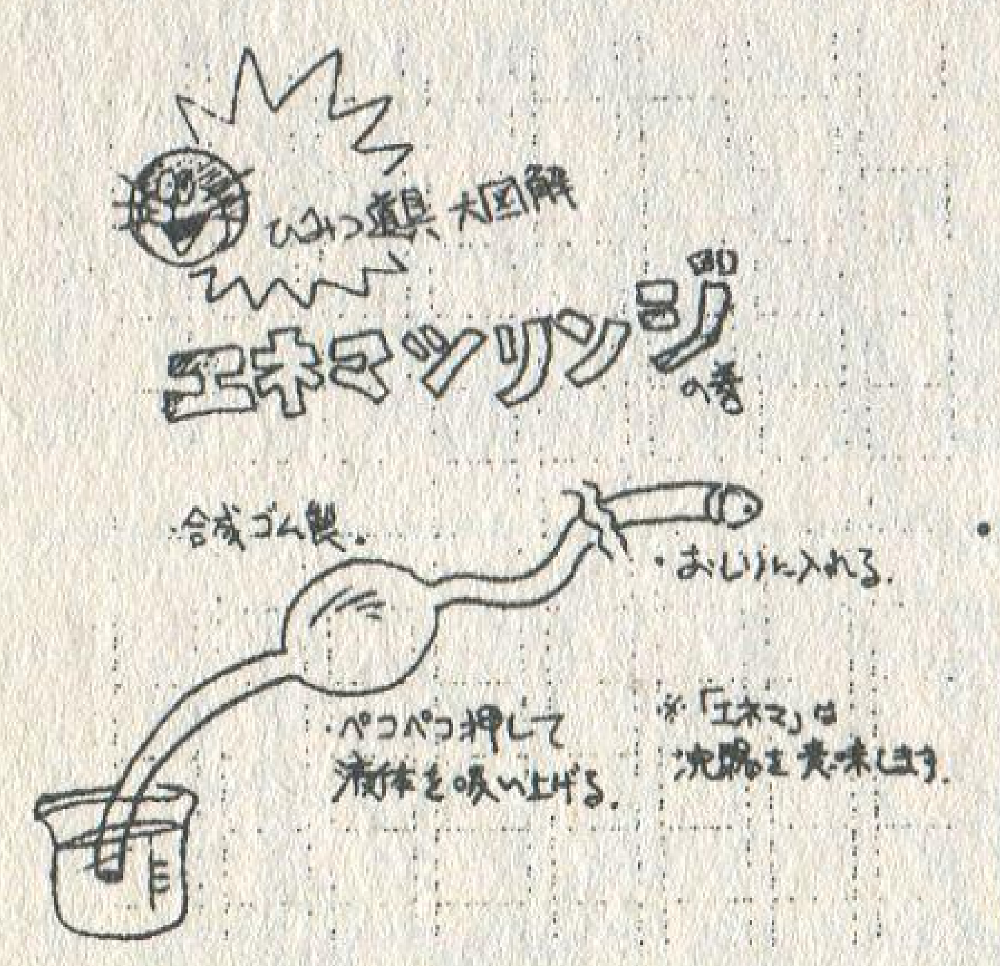
第2回：真奈美

今ではアダルトビデオやCD−ROM、エロゲーム等が氾濫していますが、初めて目にするエロ・メディアとしては、ほとんどの人が「エロ本」を挙げるのではないでしょうか。エロ本にもマンガ・小説・写真集など色々ありますが、僕が初めて見たエロ本は親の書斎の奥の奥にこっそり隠れていた、「オレンジピープル」というスワッピング情報誌でした。毛のジョワジョワ生えた汚いヌードや、60過ぎの縄師などのショッキングな内容には目を覆いましたが、通販ビデオの広告記事に載っていた、「二匹の牝犬」という言葉は深く心に焼き付き、今でもエロ中枢のスイッチとして現役作動中です。

そんなわけで今回紹介するゲームは『真奈美・愛と交換の日々』。「亜紀子」「稚恵奈」などの名前シリーズでスケベゲーム界全体のエロ度を13%は引き上げたと思われるレッドゾーンさんの新作です。毎回期待されるこのシリーズのキャッチコピーなんですが、今回は「他人の奥さんは好きですか？」僕自身、他人の奥さんは嫌いじゃない方でして、引っぱったりこねくり回したりエネマシリンジを使ってみたくなったりするタイプなんですが、今回のこのゲームには今一つ乗りきれなかったのです。スワッピングという着眼点はよかったと思う（現に発売前からかなり期待させてもらいました）のですが、絵的に見た場合、SMや同性愛と違って普通のSEXと変わらないのでインパクトが弱かったのと、主人公の真奈美に情が移るほど長い時間遊ばせてくれなかった（適当にコマンドを選んでいけば90分くらいで終わっちゃうのですヨ）点に不満が残るのです。やっぱりゲームとはいえ、ヨソの男に抱かれる真奈美の姿にジェラシーを感じたいじゃないですか（けど登場する女性たちの心理は過去のどの作品よりも深く描いているんですよ。スワッピングのインモラルさを「絵」で表現しにくい分、文章の方でフォローしようとしたのかな？）。

こんな事書いてると皆さんは僕がスワッピング好きの濃い人かと思われるかもしれませんが、ハッキリ言うと僕はスワッピングには今一つ興奮を覚えないんですよ。他人の奥さんは好きだけど旦那の裸は見たくないし、何よりも自分のガマガエルのような醜い裸を見られるなんてマッピラ御免です。あと昔見てしまった「オレンジピープル」のトラウマも「待った」をかけている気がします。

ところで今回のゲームが『真奈美』に決まった時、某ケロリーヌ女史が「え〜？　スワッピングってなんか全然ノーマルじゃないですか〜」って言ってました。よかったよかった。この人に比べれば、僕って全然ノーマル嗜好。



↑南さんの原稿用紙の端にかかれてきたらくがき



「真奈美」。レディースコミックみたいだ。

絵と文
南　敏久（みなみ・としひさ）
1973生まれ。某造形会社の不真面目アルバイト。大神いずみ（日テレ局アナ）のキュートさとデストロイア（新怪獣）のカッチョ悪さに涙する23歳。代表作は特になし。仕事も最近特になし。んでもって、↑こんな絵ばっか描いてる。

真奈美【AVG】
ブランド名：フェアリーテール・レッドゾーン／機種：PC−98シリーズ／　価格：¥7,800／
発売日：'95年10月6日　

雨宮日記 その四

「ドラゴンクエスト」はゲーム制作における心の祖。今も「VI」にハマってます。

RPGの面白さを教えてくれた「ドラゴンクエスト」

ゲームを作るぞ！　と言ってから、また新しい年がきてしまった。一部では「映画やめたんだって？」って言われてるようだけど、そんな事は全くなく、ゲームの仕事に専念する、といったところです。
さて、今回はRPGの特集だそうで、僕のとっても好きなジャンルです。その割には最近ずーっとRPGに面白いのがないと思っていたので、今回の「ドラゴンクエストVI」がどのように取り上げられているのかとっても楽しみです。というのも、もし「ドラクエ」なるゲームがなかったら、あるいは知らなかったら、自分の中の「ゲームをつくりたい」という気持ちに気づかないでいたと思うからです。
だから自分の中では、どこかでRPG＝ドラクエになってしまっている。これは結構多いのではないかと…とりあえず、僕のまわりの人たちはそんな人たちが多い。
これはドラクエの遊び方とか世界の作り方が、とっても直球ストレート！　スバババン！　といったものだったというのもあるけど、やはり初めて体験する遊びというのがやはり大きかったと思う。まず、当時は自分の名前がTVの画面に表示されるだけで、とっても感動したものだった。そして「自分」を「成長させる」ということのヨロコビと、「コマンド戦闘」のとっても大人の気分（本当に酒をのみながら遊べるというのはすごーくウレシカッタ）が、ドラクエ中毒者をまた一人、また一人と生んでいった。とにかく、まわりの連中がおもしろいようにハマっていくのを見るのはとってもおもしろく、もうクリアーしている自分が友達にヒントを小出しにだしたりするのはとてもいい気分。

「PAL」もついに大詰め。がんばってマス。

そんなドラクエも六作目かと思うと、なんか感慨深いものがあったりして。本当、ドラクエだけはハードが変わってもずーと、ずーと続けてほしいソフトです。で、何で雨宮日記なのにドラクエの事にふれたかと言うと…そうです、全くその通り…。12月は9日から色々な人たちに迷惑をかけたような気がして、心が痛む雨宮です（ウソだヨン）。まあなんとか、12月中に「勇者」を終わり、感動のラストも朝日とともにむかえることができて一安心です。が、エンディングでテリーの足元にキラリと光る何か？　ウーン気になる。その後、再び電源をいれたが最後…。もう終わったハズなのに、毎日3～5時間ぐらいは遊ぶようになってしまった。じゃあ仕事はどうなのか？　と言うと、仕事もドラクエの合間(?)をぬってちゃんとしています。
まず『PAL』ですが、音楽もメインの物はほぼ決定し、グラフィックも主要な所のチェックは終わりました。あと、ちょっとした遊びが少ないなと思った所には、アイテムを置いたりメッセージを工夫してもらおうと考えています。
敵キャラも当初アニメは0だった

のが、ボスを含め半分ぐらいはアニメーションを入れることが出来そうです。ヤレヤレ。シナリオの都合上、最初はイベント戦闘が続くのがチョッと気になるところだけど。そう感じさせないように頑張ろう。早く自分でプレイしてみたいソフトになりつつある。戦闘のエフェクトもぐーんとよくなった。とにかく、開発スタッフはほとんど家に帰らずやっています。あと一頑張り。

他の2本はニンテンドー64でリリース予定です。

で、12月10日売りの「SPA!」を読んだ人は知っていると思いますが…あとの2本について書きますと、そうです、64を想定して開発しています。1つはRPG、1つはアクションという事ぐらいしか今は言えないのですが、僕は聞かれるとベラベラしゃべってしまう方なので、もしどこかで雨宮に会ったら聞いてみてください（コレもウソ）。まあ、2本とも最初はファミコンとか新世代機とか言っていたのですが、時期が時期なので、ニンテンドー64のソフトとして売りましょうという話に…今のところなっているだけです。でも64ってファミコンやサターンと違って自分の家にないから（あったらヤバイゾ！）形になったところが想像しにくいのがツライところです。ファミコンのあのゲームのアレとか、あの時の見せ方とかで話ができないからです。でもだんだんとこれからわかってくるでしょう。「SPA!」でも言ったけど、映画でできなかった事や、やり残した事をもってゲームに取り組むなんて事は絶対にない！ので映像的なゲームにはならないハズです。

思わず眠くなる面白い作品を目指して…

あくまでゲームとして自分がプレイしたかった物、欲しかった物をつくるという気持ちで最後までいけたらいいナと…。さあて、また○○○○に戦いを挑むか…あ、そうそう、ドラクエをやって気がついたのだけれど、映画の場合眠くなる映画ってつまらない映画が大半なんだけど、ゲーム（特にRPG）の場合って眠くなるゲームの方がオモシロイ！という事を発見してしまった。コントローラー片手にウゥ…とコックリしたことないですか？　つまり眠さを我慢してでもやめられない…コレって最高なのかナ？　自分のいっぱい眠くなるゲームをめざそう！（今回はドラクエで頭がいっぱい）



ILLUSTLATION／KEITA AMEMIYA

●プロフィール
雨宮慶太
（あめみや・けいた）
1959年生まれ。映像作家。CM制作会社を経て（有）クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。以後「ゼイラム」「ゼイラム2」で特撮界における不動の地位を築く。ゲーム関係では「鋼」（ハドソン）のデザイン担当など。現在新世代機関係でゲームを3本開発中。

ビデオズ
Video's 韮沢靖のモンスターワールド

第七回

ミミクリーモンスター

今回は、「MIMICRY」モンスターで行ってみましょう。ミミクリーとは「MIMIC」でありまして、模倣者、ものまね、広い意味では、道化師なども指して言う様です。「ミミック」と言えばやはりDQの「ミミック」を思い出す方も多いでしょうが、「彼」(?)の名の由来もそこから来ている様です。つまり「ウルティマ」の中で「宝箱」に擬態するモンスターがこの「ミミック」と言う名であったらしく、これが定着してしまい逆に「宝箱」型のモンスターを「ミミック」と呼ぶ様になったのだそうで…。



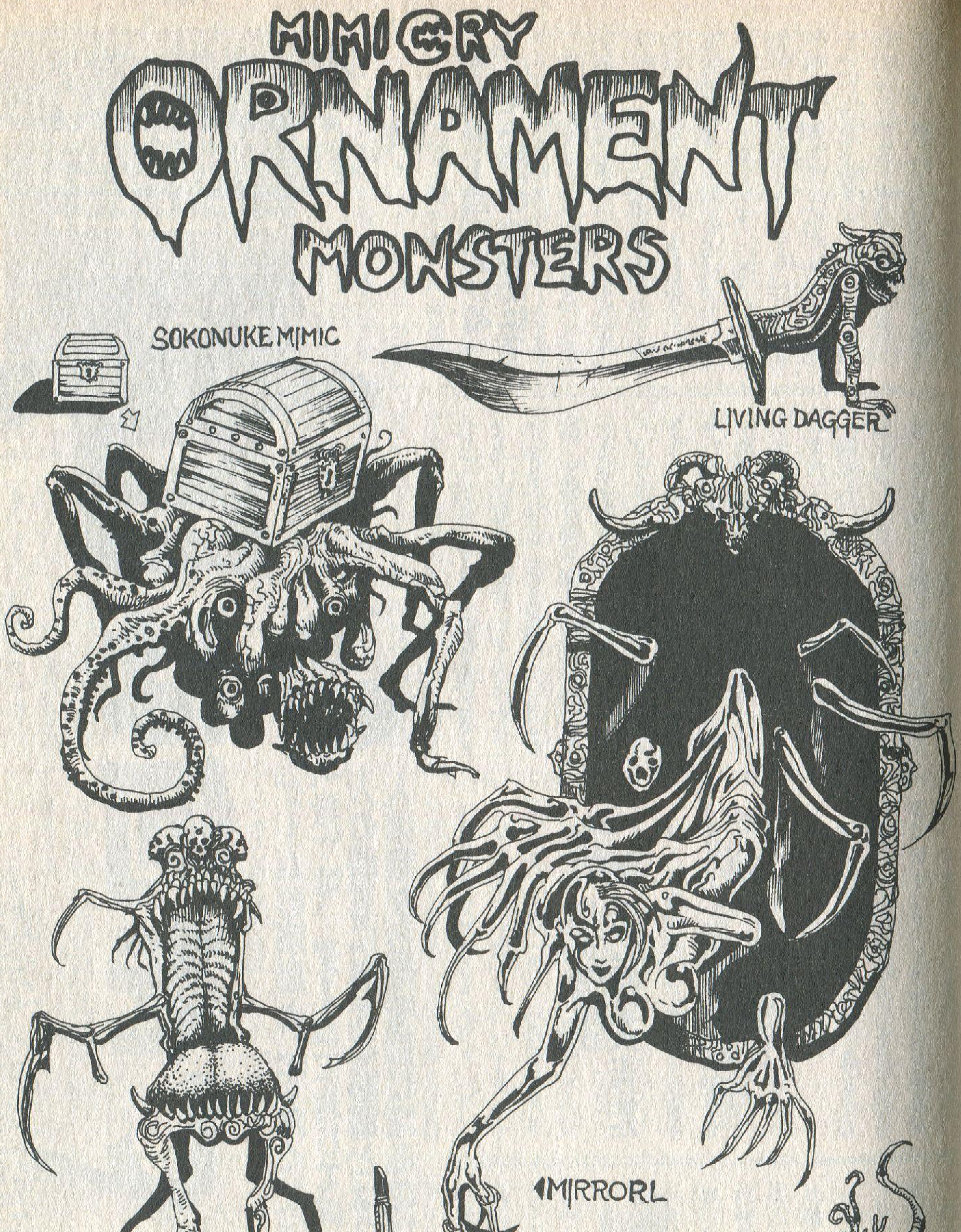
で、擬態モンスターをデザインしてみました。まずは今回のタイトルでもある「ミミック」。本来多くのミミックは箱の開け口がそのままモンスターの口になっている物ですので、意表を突いて底抜けのミミックにしてみました。変型後の姿は、まるで「ヤドカリ」の貝の部分の様に宝箱が背後におぶさり、いかにも宝箱を守っているモンスターの様に見えます。…が、倒した後、フタを開けても、あるのはヒドイ臭いのする緑色の脳ミソだけ…!ってのもガッカリですので、これを塗ると傷が治る的な用途を持たせるといいでしょう(いいかな??)。次っ!「リビング・ダガー」生きてる剣です。DQにもサメの様な「デビルソード」など出演してますし、古くは寺沢先生の「コブラ」に言葉を話す剣型の種族(?)が登場してます。最近では、「シャドー」にも柄の部分の顔が「ミギャー」と叫んで襲ってくる奴が出ています。「スプラッターハウス」にこの手の物は良く似合います。多分に漏れずドロップキックよろしく刃の部分を向けて飛びかかってきますが、肉ではなく、壁や床に刺さってしまうと抜けづらく、上半身を狂ったポンプの様に動かさないと次の攻撃にうつれないのが弱点でしょう。次っ!「ミラル」鏡のモンスターです。鏡に封印されているモンスターや、鏡に映ったプレイヤーの本性が自分に襲いかかる的な物もシナリオ的に好きですが、今回は鏡の持つ女性らしいイメージでデザインしました。見た目は爪の多い女性型T−1000(T2の…)って所でしょうか。その性質上魔法系の攻撃はいっさい受けつけない…が彼女の悩みは心の無い着かざる人は寄ってきても心の美しい醜い者が仲々近付いてくれない事らしい…。次っ!「ダンシング・チェアー」踊るイス。これも「スプラッターハウス」に出演してますが、動くだけでは何ですので人喰い的要素でデザインしました。獲物が座ると喜んで踊ってしまい、そのスキに逃げられる事が多い様です。次っ!「モンスタークロニクルズ」怪物事典。FFで「何ページが襲って来た。」と言うのには参りました。サム・ライミの「キャプテン・スーパーマーケット」(最高!)にも吸引本が出演してましたし、「ワーロック」のグラングリモワール等、悪魔系の映画には必須アイテムですね。彼は「お前なんか読んでやるものくあっ!!」と叫ぶと自分の存在価値を見失いおとなしくなる事にしておきます。今回はこんな所で…ジャッ!!

(参考書籍　ソフトバンク社　逆引きモンスターガイド)

忘れてた!「LIPUL」は口紅ムカデ。落書きをする、あまり害の無い奴です。



カット/AYUMI SAITO



●プロフィール：韮沢　靖 1963年新潟県生まれ。造型アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
■代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)ほか。

特別企画

音は何をしたか

作品を支える陰の存在

第一回

ゲームの演出としてなくてはならない「音」。「音」は、ゲームに対して何をしたのか。人の感覚に与える影響とは？人は音から何を感じ取るのだろうか？

ゲームにおける「音」の役割とは？

本誌にてゲームに関する「音」の特集を組むことを告知したところ、予想を上回る反響があった。読者の意見を読み、普段からゲームに慣れ親しんでいる人々が、それぞれちゃんとした「ゲーム音楽観」を持っているということなのだろう。加えて、「音」の効果について、今まで詳しく触れることが少なかったといえるかもしれない。

そもそも、「音」とはなんだろうか？ゲームをプレイしている時、モニターのスピーカーから聞こえてくるものすべてが「ゲームの音」である。ちゃんと定義づけるならば、「音＝BGM＋効果音（SE）」となるだろう。

ゲームに臨場感を出したり、ムードを盛り上げるためのBGMと、映像を聴覚的にサポートするSEがあって初めてそれはゲームにおける「音」になる。

ゲームと音とは切っても切れない関係だ。ゲームの発展の歴史の陰には、「音」の発展の歴史がある。その割には、「音」が持つ力や魅力について論じられることは決して多くはなかった。

ゲームの「音」について探ってみたい。

ハードの進化がゲーム音楽を向上させた

ゲームの「音」が音として成立するためには、かなりの時間を要した。ゲームの「音」の歴史は、常にハードの制約との戦いであったのだ。

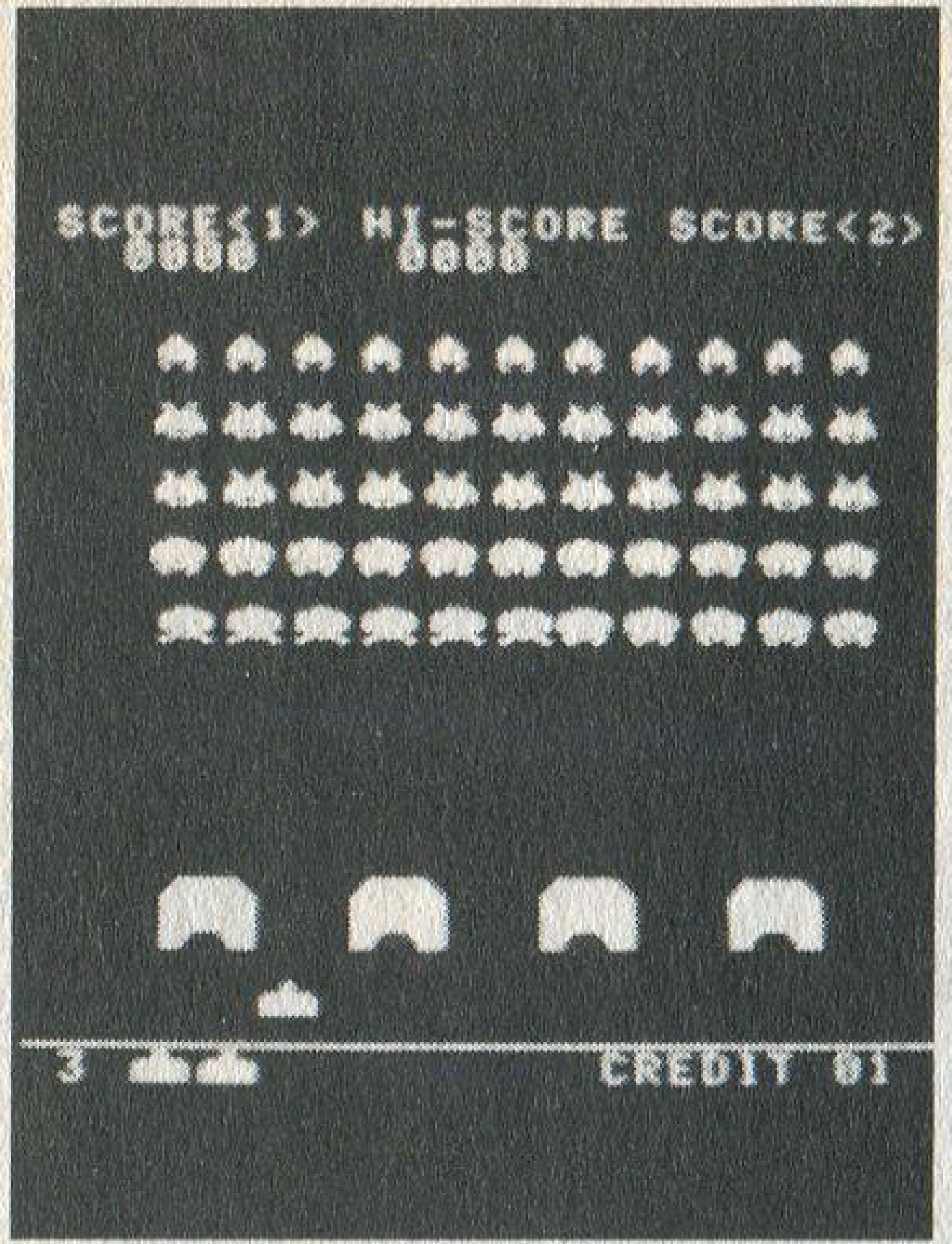
創世期のゲーム基板にはまだ音専用のチップは組み込まれておらず、ビープ音によるごく単純なSEしかだせなかった。

やがて、そのビープ音を組み合わせ、なんとか曲らしきものにすることができるようになり、ゲームにBGMが誕生した。そして、ゲームの「音」というものを強く人々の記憶に刻み込んだ名作「スペースインベーダー」が'78年に登場した。いまなおゲームの「音」の象徴として使用される、いわゆる「ピコピコサウンド」を作ったのが、この「スペースインベーダー」だ。この作品から、ゲームの「音」というものが少しずつ認識されていくのである。

'82年に発売された「ゼビウス」

音は何をしたか

で、ようやくゲームの「音」が具現化してきたといえる。この頃の音源はまだまだ貧弱なものであった。その分、制約ギリギリのところまでプログラムされ練り込まれたゲーム音楽は、メロディがとても美しく、ゲームの「音」でしか作り得ない「名曲」であった（「マッピー」や「ラリーX」などの曲は、32ビットマシンの音に慣れた耳には、懐かしく、それでいて新鮮に感じられる）。こういった「名曲」の存在が、ハードさえ進化すれば、ゲームの「音」が立派な音楽として通用することを予感させた。史上初のゲーム音楽アルバムとなった「ゼビウス」の登場が、その予感を強力に裏付けていたのである。



『スペースインベーダー』は、ゲームサウンドの一般化のさきがけでもあった。

そしてゲームの「音」は、PSG音源の時代に突入する。3音＋1音の4チャンネルで構成されたこのチップは、ファミコンに組み込まれ、新たなファミコンサウンドを確立した。

次なる進化は、「FM音源」によってなされた。パソコンやメガドライブに導入されたこのチップは、PSGとの併用によって、ゲームの「音」の音質向上に貢献した。FM音源を使った「スペースハリアー」や「アウトラン」のミュージックは音楽ソフトとしてリリースされ、その販売枚数は決して少なくなかった。ゲームと切り放したゲーム音楽が、それだけで作品として通用することを証明したのである。

以後、ゲーム音源は急速に進化していく。ファミコンの次世代機スーパーファミコンには、サンプリング機能を備えた「PCM音源」が搭載された。これによりゲームの「音」は原音に近付き、ゲームから音声が出ることが一般的となった。

そして現在、新世代機と呼ばれる32ビットマシンのCD-ROMからは、実際に鳴らした音や声が、ほぼそのまま聞こえてくるようになったのである。

ハードの進化に伴うゲームの「音」の進化と変化

ハードが進化し、本物とほぼ変わらぬ音が出せるようになったゲームの「音」。音源が豊かになり、音の表現が飛躍的に進歩した結果、ゲームの「音」の世界は大きく広がっている。

ゲーム中に、イメージソングが音楽ソフト並みの音質で挿入されるようになった。ゲームミュージックは、音楽市場の一角を占め、ジャンルとして定着した。その結果、ゲームサウンドクリエイターが表に出るようになり、一般の作曲家やミュージシャンがゲーム音楽を手掛けることも珍しくなくなった。「ドラゴンクエスト」のすぎやまこういち氏や「夜光虫」の後藤次利氏などはその顕著な例であろう。

一方SEでも、大きな発展があった。キャラクターの声を人気声優が演じていることを売りにするソフトや、リアルなSEを効果的に使用したサウンドノベルズという新しいジャンルのゲームも生み出された。バーチャル感覚を出すために、現実感あるSEは欠かせない存在となっている。

ゲームの「音」が進むべき道は？

ハードの制約から解き放たれ、ゲームの「音」の表現は自由になりつつある。しかし、いくら音自体が良くても、ゲームの雰囲気を壊したりするようなものでは、本末転倒だろう。

もう一度原点に立ち戻って、ゲームになぜ「音」があるのか考えてみたい。ゲームならではの「音」の必要性、存在感。それは一体何だろう。「音」は、何をしたのだろうか。

 写真提供：タイトー

音屋、飯野賢治氏に聞く

ゲームの「音」の現状(いま)と未来(これから)

ゲームデザインだけでなく、サウンドクリエイターとしても高い評価を得ている飯野賢治氏。そこでゲームにおける音の役割について、「音屋」飯野氏にお話を伺った。



BGMが補う物とは

映像では語りきれない音ならではの効果

編集部（以下編）：以前飯野さんは、BGMが前に出すぎるゲームが多いという話をされていましたよね（BEEP！メガドライブ'92年1月号）。

飯野：ゲーム音楽って、ちょっと駄目な音楽になると、ゲームの中の曲までがんばっちゃうんだよね。アラジンとかスターウォーズとか、メインテーマはすごく有名だけど、それ以外のBGMって誰も覚えてないじゃないですか。その辺が映画音楽の優秀なところなんですよね。やっぱりゲームの音も、BGMだというのが前提だと思うんで。

これは映画も同じだと思うんだけど、ゲームって映像ありきなんで、音楽は縁の下の力持ちなんですよね。ファミコンの頃はハード的な制約もあって、音と映像のバランスがつけられない面もあったんですけど、いまだに音が鳴りすぎのゲームが相当多い気がします。

編：メインテーマとBGMは、どう違うんですか。

飯野：僕はしないんですけどね、一般的にメインテーマは、ぱっと聞いて覚えやすく、口ずさみやすいように作るんです。メロディを人の音域に入れたり、飛んでも1オクターブ飛ぶとか、普通の人が歌いやすいようにしてあげる。逆にBGMは、メロディよりもリズムと高低だけ。完全に盛り上げる音楽ですね。映像で表現できない部分をカバーしてあげるわけです。

編：見てる人にいろんな心情を与えてあげるわけですか？

飯野：そうですそうです。人と人が実際に会っている場合というのは波動があるんですよ。相手が自分のことを好きかとか、怒っているかとか、そういうのって、喋ってなくても分かるんですよね。だけど、映画とかゲーム、特に映画の場合は、それが観客に伝わりきらないわけです。生の人間を見ているわけじゃないから。そういう意味で、音は心理が内包されたものを描くときに有効なんですよ。例えば敵に石化された戦士がいても、音楽が勇ましいと、戦士の怒りが伝わるでしょ。音楽がないと、やる気がないのかなと思っちゃう。あと、映像は何かしら写してないとまずいけど、音は鳴らさないという演出ができるんですよ。例えば映像が流れているのに音楽が突然途切れると、緊張感が走るじゃないですか。他にも映像が急いでいても音がなかったりとか、映像が止まってても音がして焦らせたりとか。映像で表現できないことっていっぱいあるんですよ。あえて映像だけで語ろうとすると、非常に薄っぺらになる。

イメージ、テンポ　コードの効用



編：具体的にどういった手法があるわけですか？

飯野：まず、音はある種の記号性を帯びていて、瞬間的にイメージを借りてくることができるんですよ。例えば、SF映画で主人公たちの乗った宇宙船がぱっと画面に現れても、もし戦闘的な音楽が流れなかったら、これから戦闘シーンだとわからないじゃないですか。こうした、シーンを説明する早さっていうのは、大きな利点ですよね。初期のSTGだとギャプラスの逆スクロールの時に曲が変わるところとか、いいよね。あの曲が鳴らないと、逆スクロールの時緊張しない。逆スクロール自体はギャプラスのゲーム性には何の関係もないんですよ。でも、ここから敵の逆襲が始まるぞ、みたいな時に、ドとド#でドンデンドンデンと曲を流して、画面も逆スクロールさせると、プレイヤーをなんとなくそんな気にさせることができる。非常にわかりやすい。

もう一つはテンポ。映画ごとに基準のテンポってあるんですよ。例えば主人公が焦っているシーンだと、テンポが基準よりどんどん速くなるとか。ゲームにはそれができていないものが多い。だけど、優秀なゲーム、例えばマザーなんかなど、基本テンポをもってるんですよね。マザーの基本テンポってあのメインテーマで、結構遅いんですよ。で、外に出た瞬間にテンポが速くなったり。そういうところが上手いなあと思う。

で、3つ目に曲のコードが醸し出す雰囲気がありますよね。明暗は、メジャーとマイナーで分けられる。メジャーとマイナーが優秀なのは、一つの曲の中で自由にメジャーとマイナーを可変させられること。あるコードをメジャー、マイナーと繰り返しても良い。

編：コードって、すごく多くの種類がありますよね。

飯野：ただ、基本的にはドミソのCメジャーと、ドミbソのCマイナーという2種類しかないんですけどね。ドミソの和音って明るいけど、ドミbソって弾くと暗い感じがする。その明るい暗いを大別してメジャーとマイナーって言ってるんです。で、ドミソシって弾くと、明るさの中に暗さがある、大人の雰囲気が出てくる。というのもドミソがCメジャーでミソシがEマイナー、メジャーとマイナーを混ぜてるから。もう一つナインスというのがあって、これは和音のルート音から鍵盤で9番目の音を加えるコードです。Cメジャーだと、ドから9番目の音は、ドレミファソラシドレでレの音。だからドレミソと弾くと、影を帯びた一筋縄ではいかない女性という雰囲気が出るわけですよ。けっこう単純なんです。

編：それによって醸し出される音色が心理的なものに影響すると。

飯野：そうです。だからドレミソって弾くと、それだけでホワーって感じになりますよ。ドミソって弾くと、行くぞ！　という感じになる。スターウォーズとかスーパーマンって全部ドミソなんです。

効果音の果たす役割



インタラクティブな音 効果音の組み立て方

飯野：そろそろゲームの話をしましょうか（笑）。

編：そうですね（笑）。よく、インタラクティブと言われますよね。ゲームの音には、映画音楽の手法以外の部分もあると思うのですが。

飯野：映画にはインタラクティブな効果音がないですよね。例えばSTGの爆発音とか。僕、敵の爆発音のしないSTGって、絶対に流行らないと思うんですよ。

編：効果音の組み方にもプロならではの視点があるんですか？

飯野：STGでいうと、敵が爆発した瞬間に爆発音を鳴らすのか、それともその前後に鳴らすのかで印象が変わってくるんですよ。爆発アニメーションのどのタイミングで音を鳴らすか、という。けっこうプロって、そんな細かい議論に燃えるものなんですよ。

編：前だとどのような印象に？

飯野：ちょっと当たり判定がいい加減なSTGと同じように、軽くなるっていうか。遅いと、ちょっと重みが出るんだよね。例えば戦争物のSTGで、自機が被弾したコンマ何秒後に爆発音がするとか。そういうの、演出としてうまいなと思う。

編：効果音にはどのような音程が使われるのですか？

飯野：ゲームの場合、多少特殊なところがあって、効果音の高低はBGMのスケールによるんですよ。例えばBGMがドレミファソラシドのCスケールの場合、ドの音を効果音でじゃん、と鳴らしても、BGMに埋もれてしまって目立たないんですよ。だから敵が太いレーザーを出すときには、発射音をミ♭にしたりする。なぜかというと、ミ♭はCスケールを壊す音なんです。ドミソがドミ♭ソになるとCメジャーがCマイナーになるんで。だから、敵の攻撃音に使ったりする。STGは音楽的に言うと、平和な世界というイメージのBGMがあって、そこを敵の効果音が壊すという形があるんです。

　他にも、Cスケールだとラの音が面白い。ラは落ち着きのある音なんです。例えばドラクエのメインテーマってありますよね。あの第1フレーズ、どんどん音が上がっていく部分は、空を表しているんですよ。2フレーズ目で一旦音を下げて、3フレーズ目の部分、ここは、空に対して、周りにある大地や世界を表しているんですが、この3フレーズ目の始めの音が、調は違うかもしれないけど、Cスケールに直せばラなんですよね。

編：なぜドではなくてラが落ち着く音なんでしょう。

飯野：やっぱり基本の音なんですよ。日本の音階のハニホヘトイロハというのも、イはどこかというと、ラの位置にありますよね。ピアノのドというのは、ほんとはラから始まるべきだと思いますよ。一説によれば、人間が生まれ落ちておぎゃーと泣く音、あれはほとんどがラの音なんですよね。



些細な音の気持ちよさの積み重ねが重要

編：ワープのゲームは、全部同じカーソル音がしますよね。

飯野：あれは、昔作った、僕のマックのクリック音。ああいった些細な音の気持ちよさって大切だと思うんですよ。他にもマザー2のカーソル音がすごく好きなんですよね。昔のゲームの効果音って、ほんと優秀だよね。ギャラクシアンの敵を倒した音とか、インベーダーの自機が弾を打つ時のぴしゅーんという音とか。

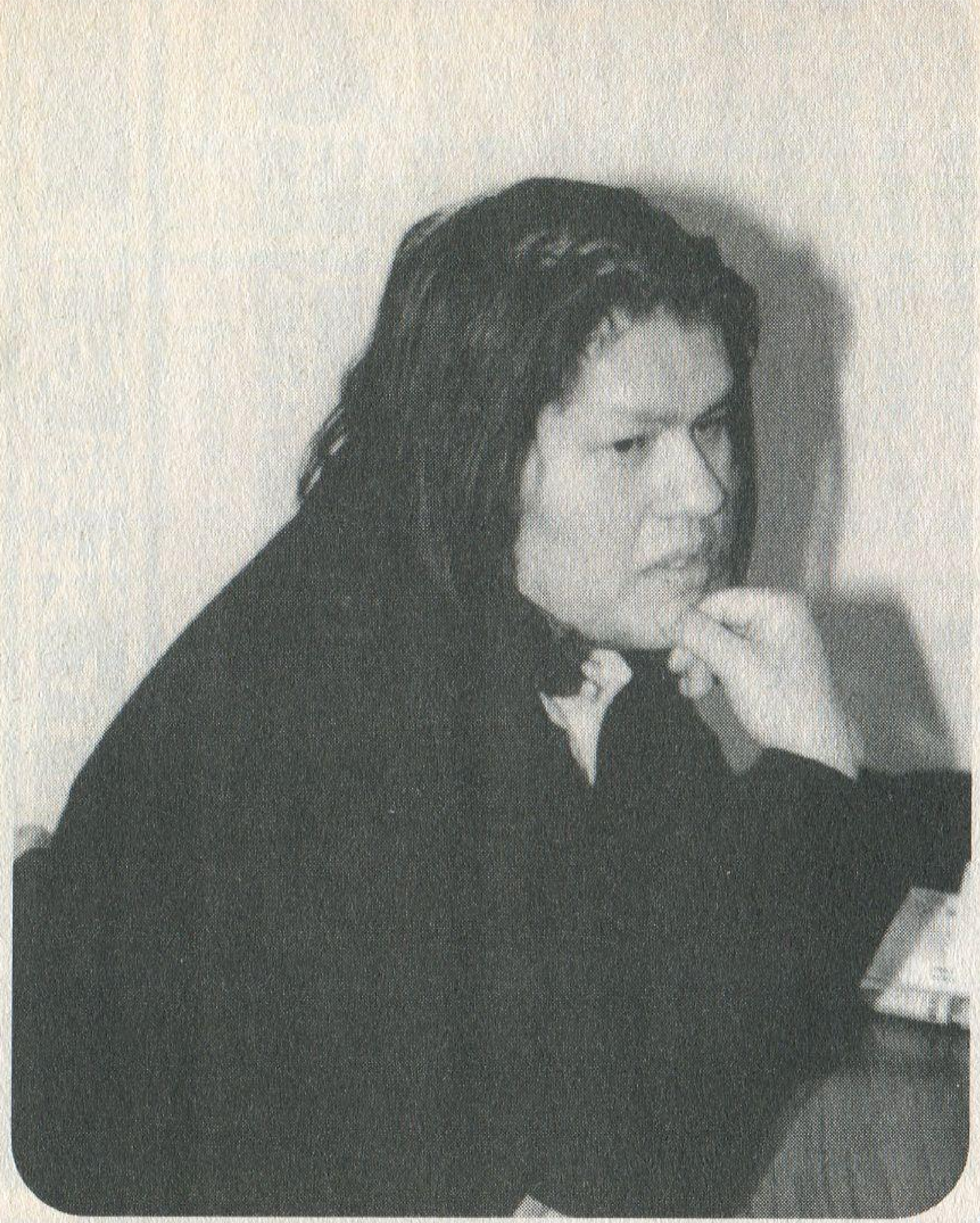
編：ハード的な制約が厳しかったからですか？

飯野：それに加えて、全体の効果音数が少ないから、一音一音に時間をかけて作ることができた（笑）。昔は効果音は全部打ち込みで作っていたんですよ。パックマンが死ぬぴゅーんという音は、だだだだだだんぷよぷよという音符があって、それを速く再生する

音は何をしたか

とぁあ聞こえるわけです。だからピアノで速く弾くと、似たような音が出るんだよね。でも、最近はTVなどから効果音を盗んでくる例が多い。「ガンダム、マクロス、必殺仕事人から音を取った人、手をあげて」といったら、業界人みんな手を挙げますよ（笑）。

編：VTRからサンプリングした音でも、データを調節して使えば著作権違反にはならない。



飯野：ならないです。本当は肖像権みたいなアバウトなものを設けるべきだと思っている。声の肖像権もないよな。僕のインタビューを延々とり続けて、適当に編集して「僕は、大好き、高城剛」みたいなデータを作って、CD-ROMの中に入れて売ることだってできるわけで（笑）。

編：できるんですか？

飯野：できます。映画はそういう意味では優秀。有名なのは初代ゴジラの鳴き声とかね。あれはどうやって作っているかというと、皮手袋に松ヤニを塗って、ストリングベースの弦をきゅうって引っ張った時の音を、回転数をひずませて再生したものなんです。他にも、男女の夜の営み（笑）の音って、リバースして音を下げるとモンスターの声になるんですよ。人が気持ち良い音の逆再生が、おぞましいモンスターの声になるというか。今では、そうした効果音のデジタルライブラリというのがあるんで、効果音を自作することってほとんどないかもしれないですけどね。それでも僕は、E0だと、モンスターの音くらいは自分達で作りたいなと。

編：そうした音作りには、時間と手間がかかりそうですね。

飯野：正解がないからね。勘なんですよ。料理と似てるよね。新しいメニューを考える時って、やみくもに作るんじゃなくて、事前にあれこれ予測するじゃないですか。エンジェルヘアっていう0.9㎜の一番細いパスタを堅めにゆでて、アスパラガスを切ったのを入れて、バジル振って、チーズ載せて食ったら旨いんじゃないかとかね。そのためには食材と料理法について精通してなくちゃいけない。音作りも同じで、サンプリングした音にエフェクトかけたり、リミッターかけたり、時にはリバースしてからディレイかけてリミッターで絞るとどうなるかとか、素材と効果について知ってないと絶対に無理。

編：変な音を聞いて、ひらめいたりとかありませんか？

飯野：結構考えてますよ。スターウォーズのライトセーバーの音はマイクのハム音みたいな感じで。あの音はいいよね。

編：存在感を感じますよね。

飯野：生物感というか。それにはやっぱり元の音が生物的でなければならない。だからモンスターの声というのはまったくそうですね。男女の営みの音の波形というか、成分が、絶対残ると思うんですよ。逆に意識して無機的にする手もありますよね。

音の現状と未来



音が大切にされていない現状

編：新世代機が定着しつつある中で、音の立場は変化しましたか？

飯野：あまり音が大切にされてないと感じるんですよね。ファミコンの頃から、映像も音質も格段に進歩しているんだけどね。それがあまり生かされてないというか。

編：確かに映像面の飛躍に比べて、音は本質的に何も変わっていないような印象があります。

飯野：昔からの開発のスタイルをずっと引きずっていることが問題。2Dゲームが3Dゲームになったら、どこの会社でも開発機材を取り替える。でも、音って目に見えないから、2Dの頃と同じ様な仕事のしかたをしちゃうんですよ。

　例えば、今のゲーム開発は企画が核になってるから、プログラマーと音屋が企画抜きで直接話をするってないんですよ。ドラクエで、ダンジョンを降りる度に曲調が暗くなるような演出があったけど、あんな発想が出てこない。あれはプログラマーと音屋と企画が一緒に考えないと、絶対にできないわけです。他にも偶然の例だけど、スペースインベーダーのBGMって、敵をやっつけていって、数を減らしていくと、どんどんテンポが速くなりますよね。あれはわざとやってたわけじゃなくて、敵が少なくなると、単に処理が速くなるというだけなんです。だけど、僕はそうした演出がすごく大事だし、優秀だと思う。

　音は、テキストやグラフィックと違って、テンポやコード進行で、モーフィングみたいな変化がつけられるんですよ。例えばRPGでHPがなくなっていくと、だんだん曲がやばい感じに変わっていくとか。フィールド音楽なんか、昼と夜だけでなくて、その中間の音があっていいと思う。だんだん音楽が変わっていく感じで。

編：当然そこには音による心理効果が加わってくる。新しいゲームの面白さの開拓の余地があるような気がしますね。

飯野：あります。昔ソニーに企画書出したことがあるんですよ。どんな企画かというと、小説的なサウンドノベルを音だけでやるんです。画面も、PSのロゴが出たら出っぱなし。もしくは全部真っ暗。

編：インタラクティブなラジオゲームみたいな感じですか。

飯野：そうそう。ただ分岐があるんじゃなくて、リアルタイムに音が変化していくことで状況が示されるような。そこに、主人公がゲームを始めたら画面に何も映らない、あれ、何でというようなところから始まるストーリーをつける。でも、結局その企画通らなかったんですよ。

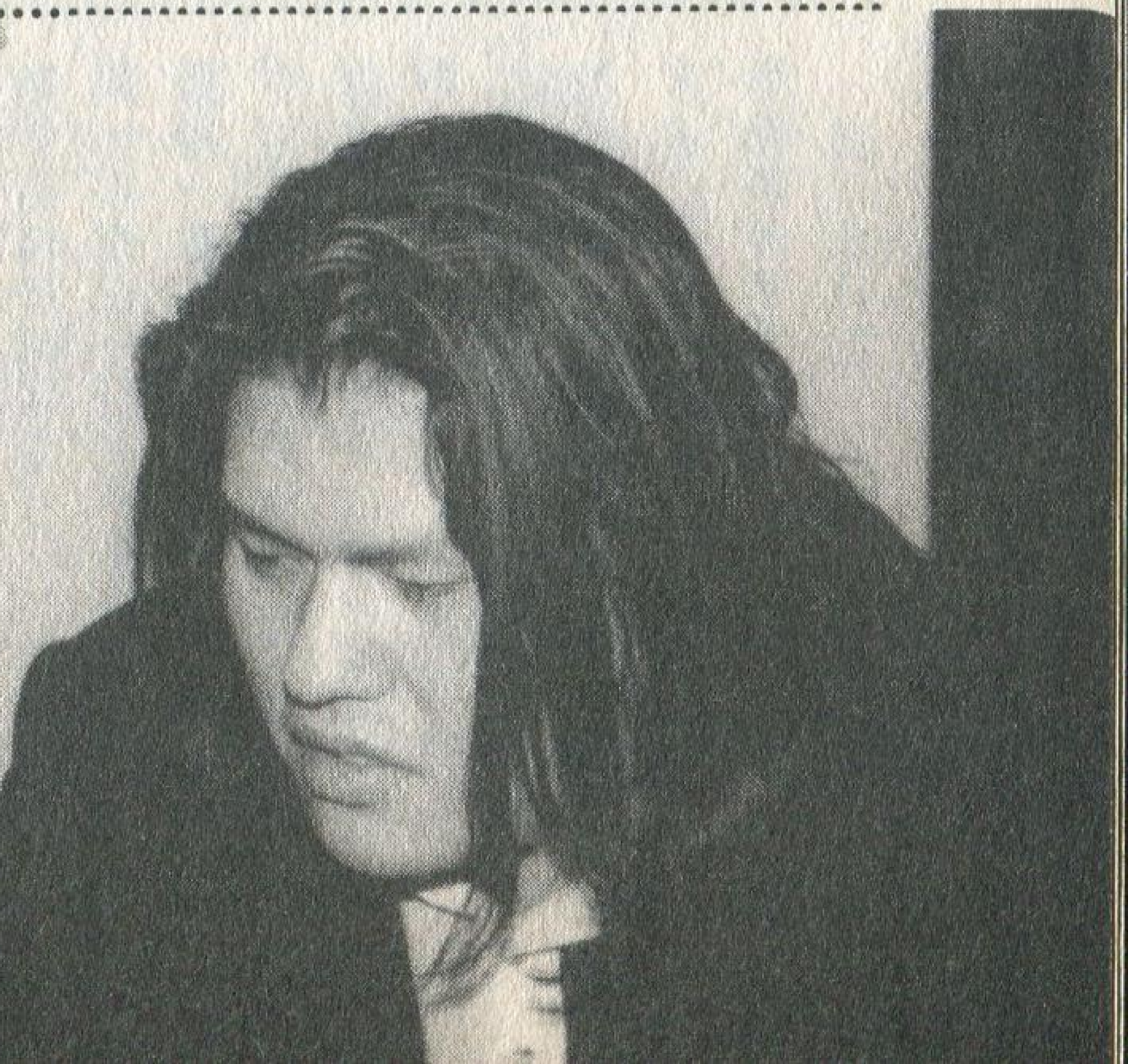
編：なぜですか？

飯野：わからない。直接の理由はSCEの高橋裕二取締役がダメだといったから。僕は理由はわかんないし、彼も理由は言ってません。だから、ソニーのキャパシティの無さでしょうね。これって、ほんとの意味でのサウンドノベルなわけで、それをボツにするという時点で度量が見えますね。でもこれ、ソニー批判だよね。読んでてここで終わってたらすごいよね。音を大切にしないソニーはダメだと思う、おしまい、とか（笑）。



望まれるのはプログラムを含めた音のあり方

飯野：でも、これから音に対する考え方が古いところはちょっと厳しいと思うね。今、どこのメーカーも優秀なグラフィッカーは集めてるけど、優秀な音屋は集めてないんですよ。だから、僕はやっぱり優秀な音屋が必要とされると思うね。サウンドドライバーが作れて曲も作れるみたいな。



編：新世代機のゲームソフトでは、CDの生音をBGMに使用する例が多いですね。

飯野：ただ、その場合、曲を流しながらデータを読みに行けない。極端な話、ボス戦になったら新しいデータを読み出すためにBGMが1回止まるわけで。CDをアクセスしながら音が鳴りっぱなしというゲームは、メインのシステムにサウンドドライバーを常駐させていて、それで音を鳴らしているわけです。ドライバーは良い物を作ればそれだけメモリを消費するので、制限内でどれだけ良い物が作れるかが問われるんですよね。ドラクエVIのドライバーはすごく優秀だな、と思いますよ。

編：他にもマザー2やスヌーピーコンサートは、良い音が鳴っていましたね。

飯野：それもドライバーが優秀だから。例えばエコーをかけたり、ビブラートをかけたり、音に厚みを持たせるのもドライバー次第なんですよね。バイオリンの音って、ソロよりもオーケストラの方が音が太いですよね。それは各人が同じ音を出しているつもりでも、微細に音がずれている。そのずれが音に厚みを持たせるんです。そうした音色が出せるかどうかもドライバーの性能なんですよね。

編：CDを回すところから、ドライバーで音を鳴らすところにもう一度立ち返るわけですか。

飯野：そうです。少なくともNINTENDO64ではCDは回せない。優秀なドライバーの有無が与える影響は大きいと思いますよ。

編：最後に、これからのゲームの音はどうなっていくでしょう。

飯野：やっぱり、ただCDでBGMを流したり、サンプリングした効果音を鳴らすだけじゃなくて、インタラクティブな音の気持ちよさとか、音はどういう効果を示すのかをプログラム込みでもう一度考える必要がある。そういったゲームが流行るでしょうし、裏方としても、もっと支持されるでしょう。そうした面から新しいゲームが生まれてくるだろうし、そうした新しい可能性を潰すハードメーカーは駄目になっていくだろう、と僕は思います。

編：今日は長い間ありがとうございました。

（聞き手：編集部）

BIMONTHLY ゲーセン事情 TABLOID

平成8年2月発行　第2号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

さて、今回のゲーセン事情は前回の予告通り、老人ゲーマーを捜すのだ。捜すのだ。捜すのだ。足を棒のようにして捜すのだ。…いなかったのだ、一人も。ゲーム店の老人店主を発見!! でお茶を濁そうかと考えながらふと入ったゲーセンで見つけたのが「対戦マナーについて」という張り紙だ。「対戦前には必ずお辞儀」なんて「カラテカ」チックなことが書いてあるのかと思えば、各格闘ゲームでの禁止プレーがずらっと書いてある。コレだ。今回は、最近の格闘ゲームを巡る「熱い」状況を調査する、で決まりだ。すぐに編集部での真剣な検討が行われた。そして最終的に決定した内容が……。

「対戦格闘ゲームで卑怯な遊び方をしているプレイヤーにその場で聞く!!『それって卑怯だと思いません?』」

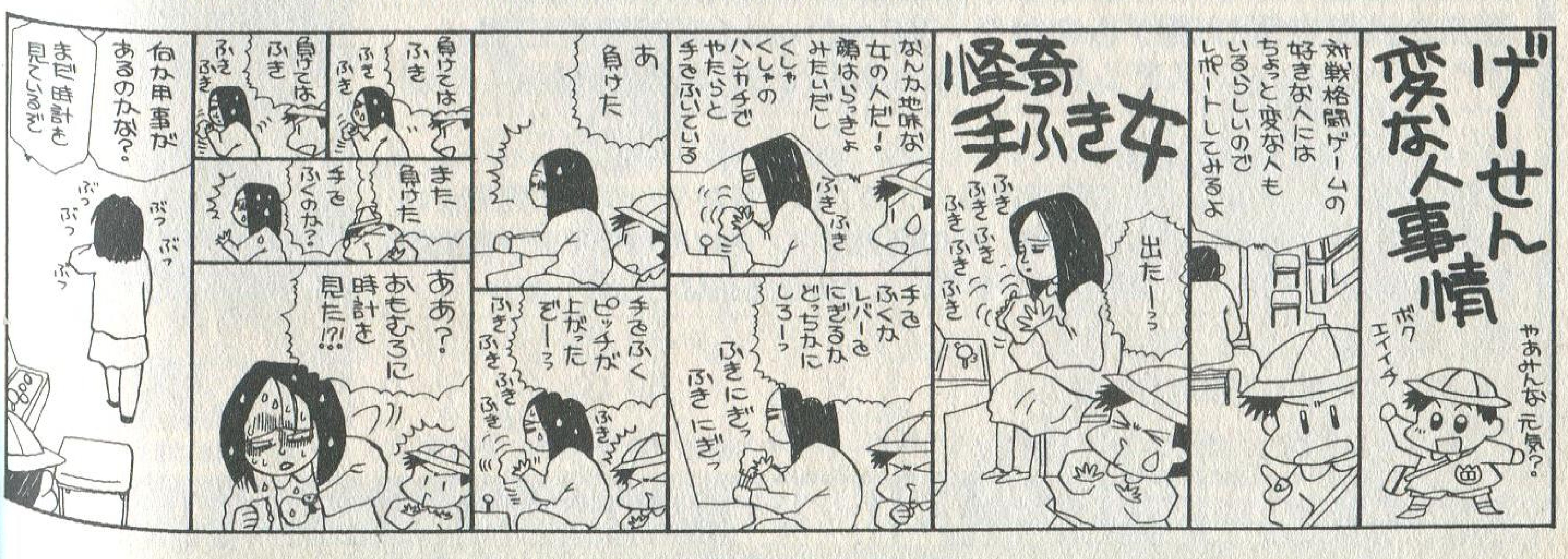
って、ちょっと待て。なんでこうなるんですか、もっと真面目な内容のはずだったじゃないですか、なんて新入社員の僕が言える訳がなく、不安を抱えつつ街のバーチャル格闘場、ゲーセンへ向かった。

ところが実際に卑怯なプレイヤーを捜してみるとこれが大変だった。「ハメ」とか「待ち」は「卑怯」といわれるスタイルだが、その時の状況やキャラの特性でどうしてもそうなってしまうことはある。この人「待ち」の人かも、とよく見てみたら体力があと1ドット幅しかなかったり。負けても楽しいという人は別として、そんな状況じゃ前には出て行けないよね。

サラリーマンの悲しき事情

ちょっと不安になりつつ「鉄拳2」など遊びながら「卑怯な人」の登場を待つことにする。早速乱入されて調子良く3連勝。ところがすぐに始まった4試合目から対戦相手の様子がおかしくなった。スタート早々にパンチを1発もらってしまう。すぐさま相手は後ろにさがり、しゃがみキックを連発しだした。全く前に出てくる気配がない。初めて出会う状況だったので、事態を把握するまでにちょっと時間がかかってしまった。

「時間切れ狙い?」よくよく聞けば台の向こう側からボタンを懸命に連打しているバチバチという音が聞こえてくる。やはりこの対戦相手は時間切れを狙っている。この人が捜し求めていた「卑怯な



人」なのでは!! 早速話を聞くべく台の反対側へ向かった。

「あの〜、それって卑怯だと思いませんか?」振り向いたのは二十歳代後半くらいのスーツ姿の男性（ケンカ強そう）。最初は訳が分からないといった様子だったが、みるみるうちに不機嫌な表情に。ちょっとヤバイかも。話が聞こえていたらしい周りの客も聞き耳をたてこちらの様子をうかがっている。本当はここで1発殴られたほうが話としては面白いんだろうけれど、ケンカは苦手だし、だいたい殴られたら痛いじゃないか!! という訳ですぐさま取材であることを告げて平謝りしてその場を収めた。

「自分でもカッコ悪いなあとは思ってたんです」このサラリーマンさん、自覚はしていたらしい。「でもたった100円だけど自分のお金を出して遊んでる訳だし、だいたい遊びに来て嫌な思いしたまま帰るのはヤですよ」

聞けばこの人、仕事の合間に遊びに来ることが多いとのこと。確かに、息抜きに来て不快な目に遭いたくはない。正直いってその気持ちは理解できる。でも…うーん。

小学生たちの切ない事情

なんか目論見と外れていくなぁと感じつつ、気を取り直して次へ。やっぱり対戦格闘で「卑怯」といえば子どもでしょ。個人的にも対戦していた子どものあまりに見事なハメっぷりに頭にきて、台を叩いて帰った経験がある。で、子どもの多い時間帯にゲーセンに行ってみたのだが、やはり子どもは「卑怯」の宝庫だった。もちろん普通にプレイする子もいたけれど、ハメ使用比率が大人に比べて非常に高い。高校生ぐらいの男子が頭にきたらしく台を叩いている現場に遭遇したが、相手は小学生二人組だった。おまけに相手がハマっているのを見て笑ってるんだからたちが悪い。早速話を聞いてみる。

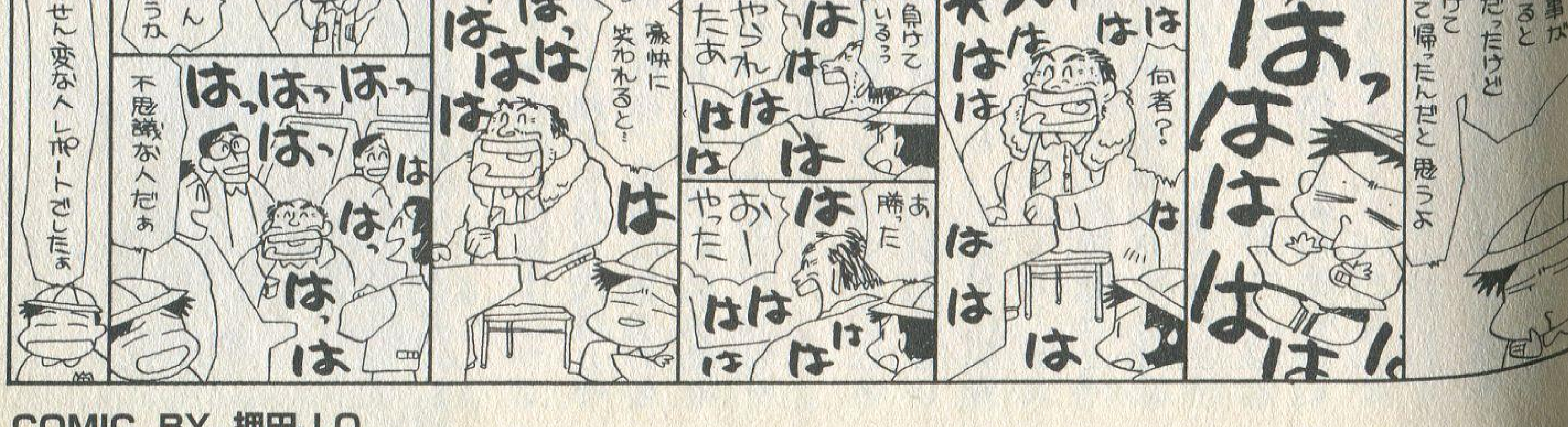
「負けて頭にくるならやんなきゃいいと思う」とその子供たちは言った。確かにそうだけど、でもさ、と先を続けようとすると…

「それにそんなに何回もできないから絶対に負けたくない」

おいおい、お前たちまで俺をしんみりさせようというのか!! 脳裏には、ゲーム代欲しさに母親の財布から小銭を盗んだ過去の記憶が…。小さい頃ゲーム代を捻出するの、一苦労だったよなあ。

取材の後、家の近所でバイパーズの対戦をしながら、みんないろいろ事情があるんだよなあなんて考えていた。かなり「待ち」な対戦相手だったが、この取材で大人になった私は「君にも事情があるんだよね」なんて気持ちになっていた。だが両替に立った時にそんな気持ちはいっぺんに醒めてしまった。対戦相手が鍵を使ってクレジットを入れている。そいつはこの店の店員だったのだ。

みんな貴重なお金と時間を使ってゲームをしている訳で、だからこそ「待ち」とか「ハメ」なんて戦法が使われたりもする。なのにあんたは自分の金も使わず、おまけにゲームしてる時間のバイト料ももらうんだね。何が卑怯かって、それはあんたが一番卑怯だよ。



COMIC BY 押田J.O.

検証

ゲームソフト、価格のしくみ

店頭にならぶソフトの価格はどうやって作られているのか。ユーザーにはうかがい知れない「流通の方程式」を、ショップバイヤー自らが解き明かす!

なぜ高い?「スーパードンキーコング2」

皆さん「スーパードンキーコング2」は買えましたか。TVで大々的に宣伝され、全国のお父さんお母さんが、子供に頼まれ血眼になって探し購入している、あの「スーパードンキーコング2」です。

新世代機ソフトが活況の現状では、あまり興味のない話かもしれませんが、実は通常では考えられないほど、小売店に商品が入荷してこないのです。秋葉原など、ゲームソフト専門店の店頭価格を見た人なら分かると思いますが、とにかく高い。めちゃくちゃ高い。定価かそれに近い値段のはずです。

なぜこんなに高いのか? 簡単に言えば需要と供給のバランスが原因なのですが、「スーパードンキーコング2」に限れば、発売元である任天堂からの出荷が極端に少ないのです。なにしろ発売日の1週間前まで出荷本数が分からなかったので、仕入れでは混乱しました。

「スーパードンキーコング2」の出荷本数が少ない理由として、

1、出荷本数を絞ってプレミア性を高める。

2、世界的な半導体不足でICチップがない。

3、出荷直後に致命的なバグが発見され作り直した。

4、上記に加えてROMの交換をしているのが、おばちゃんの手作業なので、数を沢山用意できなかった。

などと噂されていますが、明確な理由は、一切任天堂より発表されていません。

しかし、そんな中で急激に小売価格の下がっているソフトがあります。「ロマンシング サ・ガ3」です。スクウェアが放つビッグタイトルであるにもかかわらず、なぜ安くなっているのか。今回はこの2本のソフトを例に流通の裏側を覗いていきたいと思います。

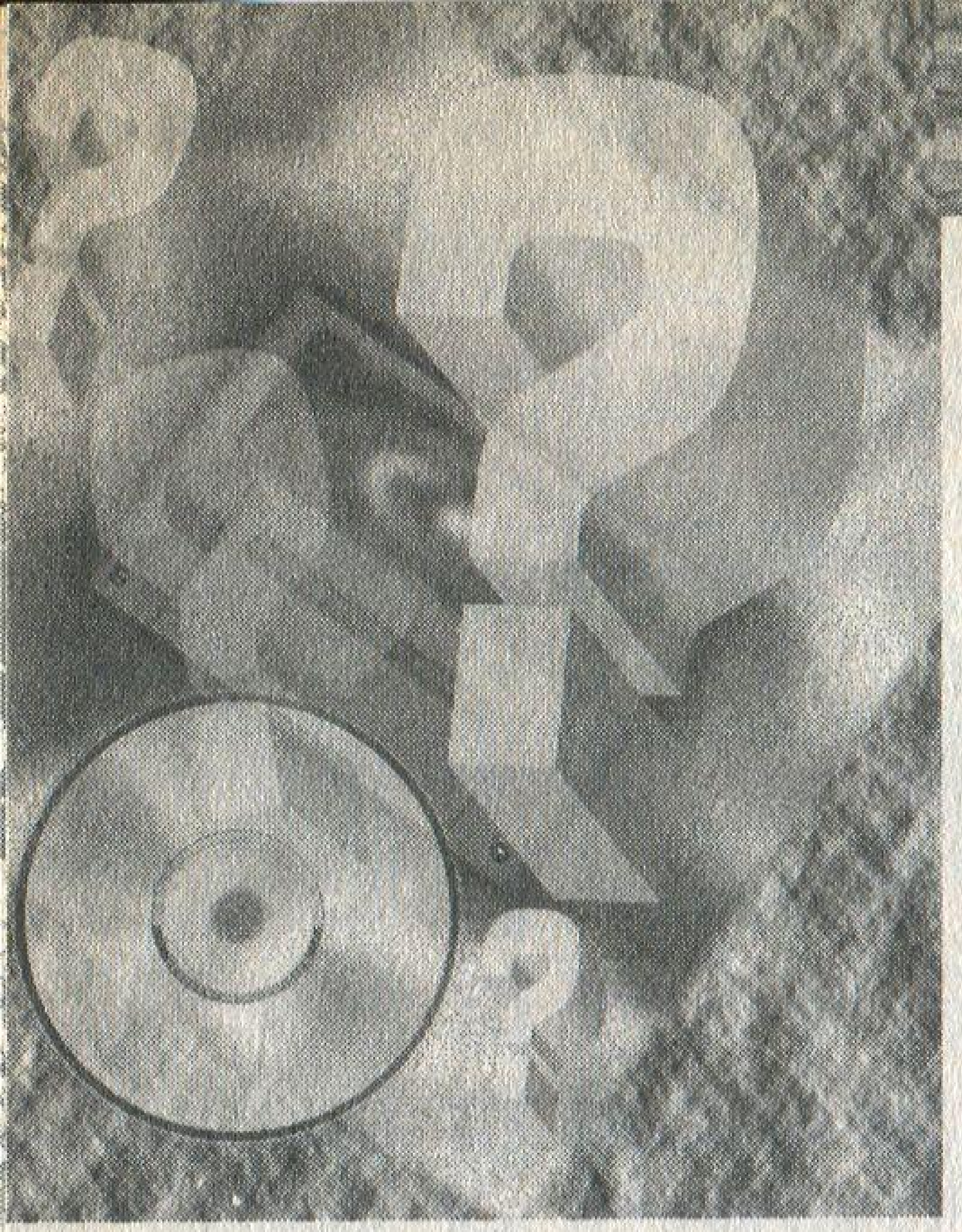
SFCソフト流通、卸値アップの異変

去年の年末商戦は、新世代機ソフト群に対抗するにふさわしいソフトが集まったSFC陣営。「ゲームに次世代(新世代)なんてもんはない」と京都の社長は言ってましたが、それでも新世代機と呼ばれている物に、確実にシェアを奪われてきています。それを象徴するような、ちょっとした異変が去年の秋に起きました。

年々大容量化していくSFCソフトに、定価を上げる形で対応してきたメーカーも、さすがに限界を感じたのか、大手メーカーが大作と呼ばれるソフトの卸値を上げてきたのです。現在('95年12月25日)スクウェア、エニックス、ハドソン、アスキー、ナムコ、バンプレストの6社がそれを表明していて、まだまだ増えていきそうな気配です。

具体的な数字で言うと、これまで二次問屋が定価の60%~65%で





卸していたものを、10%～15%アップの70%～80%としたのです。これは新世代機ソフトの卸値75%とほぼ同じです。定価ベースで新世代機ソフトの2倍するSFCソフトで、この変更は流通関係者から「市場が縮小しはじめているSFCに追い討ちをかけるようなものだ」と物議をかもしました。そうした物議が冷めぬうちに「聖剣伝説3」が発売されました。

しかし、流通関係者の予想を裏切り「聖剣伝説3」はあっさり売れてしまったのです。そうなれば次のスクウェアの大作「ロマンシングサ・ガ3」も、前作はよく売れ、小売店としては安心できる商材なだけに、問題なく売れるだろうと安堵しました。さすがに発売週はよく売れました。しかし、その後売れ行きがぱったりと止まってしまったのです。定価も高けりゃ卸値も高い。流通関係者の誰もが青くなっている時、さらに追い討ちをかけるように「スーパードンキーコング2」が発売されたのです。

冒頭で述べたように「スーパードンキーコング2」は出荷が少なく、それは今現在も変わっていません。だからといってなぜ定価に近い値段で販売されているのか。別に小売店が暴利をむさぼっているのではなく、二次問屋の時点で卸値が高いのです。だいたい定価の90%～95%で取り引きされているのですが、これでも二次問屋が暴利をとっているわけではないのです。原因となっているのは、いわゆる「初心会」と呼ばれる一部の一次問屋なのです。

ゲームソフト、店頭価格の方程式

それではこれより売価の高いソフトと安いソフトの作り方をご説明します。

用意するもの

A 売れるソフト「スーパードンキーコング2」

B 売れないソフト「ロマンシングサ・ガ3」

まず一次問屋が二次問屋に卸す場合、あらかじめ定めた以上の卸値にすることはありません。その代わりにAのソフトを卸す時にBのソフトも買わせるのです。業界では「セットを組む」と言われているやり方で、要するに「抱き合わせ販売」です。セットの比率は色々ですが、今回は仮にAが2本に対しBが1本とします。

さて、こんなセットを買わされた二次問屋さんがいたとします。同じような条件で小売店に卸そうとしても、まず小売店は買ってくれません。そこでこのセットを分けて二次問屋は小売店に卸します。ただし、このままではBのソフトが売れ残ってしまうので、Bのソフトの卸値を下げ、Bの損益分をAのソフトに加えてAの卸値を高くします。業界用語で「換算する」と言われるものです。

このようにして、定価に近い値段で販売されるソフトと、どんどん安くなっていくソフトができあがるわけです。もちろんソフトの値段が上下する理由はこれだけではありません。また、売れないソフトを安くするこのやり方を悪いとも言いません。ただ、「どんなときでも自分たちは儲かる」という思惑のもとで行われる、一部の初心会のこのやり方は改善すべきだと思います。

そうしたユーザーにはうかがい知れない、不透明な流通のカラクリを変えるべく、セガやソニーは初心会流通を使用しない方針を打ち出したのではないでしょうか。

最近、ソフトの返品システムで揺れているセガ、ソニー流通ですが、任天堂の新ハードも巻き込んだ「新世代機戦争」の裏には、流通システムの主導権を握る争いも始まっているのです。

プロフィール
I・N・A
（アイエヌエー）
1967年生まれ
常にゲーム流通の明日を考えている、某ショップのコンシューマ部門バイヤー。現在は期待の「ドラゴンクエストⅥ」をあっさり途中でやめ、「テイルズオブファンタジア」にハマっている日々である。将来の夢は「世界征服」。

ゲームはなぜ面白いのか？

電視遊戯考現学講座 4

Video Game Modernology

TVゲームの根底に生きる様々な要素

田尻智

一見複雑に見えるTVゲームも、その根底は伝統的でシンプルな遊びのルールなどが多層的に連なって形作られている。TVゲームを形成する要素とは何か？



TVゲームを成立させる3つの要素とは

ゲームデザインは、ゲームのもっとも大切な部分であると、僕は考えます。しかしながら技術と異なり、ゲームデザインはノウハウにしにくく、多くの人たちにとって謎に満ちているといえます。もし、ゲームデザインのあらゆる手法が解き明かされる日が来たら、世の中のTVゲームは素晴らしい作品ばかりが溢れていくでしょう。

僕は、長い間TVゲームの魅力について考えていますが、それを言葉で語ることは、とても難しく、今なお適切な言葉探しをしているところなのです。

しかし、TVゲームを細かく分析していく過程で、いくつかのカギとなる要素を見つけだしました。まず僕は、TVゲームとは、演出、モチーフ、ルールの3つの要素から成り立つと提案したいと思います。演出とは、グラフィック、音楽、サウンドエフェクト、などの効果を指し、モチーフは、言葉通り、芸術における表現活動の動機、あるいはその中心思想を意味します。そしてルールとは、人とコンピュータ、人と人との間で守る規則をさします。まさに、このルールを作る作業こそが、ゲームデザインの要なのであります。



TVゲームの中に生きる遊びの原形

TVゲームのゲームデザインを追求する前提として、我々はTVゲームが何からできているのか、知っておきたいと思います。ゲームデザイナーは、何をインプットして、TVゲームにアウトプットしているのか、そこを意識することが、TVゲームの魅力のヒントになるのです。TVモニタを使った遊び自体、TV文化から派生した部分が大きいのですが、ある日突然、新しい遊びとして、我々の目の前に出現したわけではありません。つまり、遊びの一種として、進化してきたものであると考えていいと思うのです。

そうならば、自分の周りに昔からある、簡単な遊びを振り返る、そこに、TVゲームを読み解くきの基礎があるといえるのです。

遊びの原形になるものといえば、1つは、ジャンケンがあげられますね。グー、チョキ、パーを同時に出して勝敗を決める、実はこんなに簡素なルールですら、現代のTVゲームに生きています。TVゲームのロールプレイングゲームやシミュレーションゲームの戦いを効果的にしているのは、なんで

すか。『ウィザードリィ』や『ファイアーエムブレム』を思い出してみましょう。そう、属性ですね。火、水、雷という属性が、お互いに有利不利に働くルールです。火、水、雷ですと、とたんにファンタジーの雰囲気が強くなりますが、仕組みは同じであり、それぞれがグー、チョキ、パーなのです。一方には強く、一方には弱い、三竦みの関係です。

もう1つヒントをあげます。リンゴとオレンジがあって、好きな方を取れ、というような意思の選択場面は、どちらを選んだら有利かがわかりにくいので、つい迷ってしまいます。しかし、こうした迷いのケースは、TVゲームの中には、たくさん出てきます。ここに、時間軸が絡んできて、さっさと選択しなければならないと、大変緊張感の高いゲームになります。さらに、迷っている間に、敵が横から取っていくパターンもありえます。

このように、TVゲームの一見複雑に見える局面も、極めてシンプルな遊びのルールや、人間の根元的な欲望を多層化して作られているのです。あるTVゲームを出発点に、ゲームの歴史をさかのぼっていっても、最後まで手繰ってゆくと、三竦み、ジャンケンのような、骨組みのルールだけが残るところに行き着くでしょう。

ですから、言い方を変えるならば、ゲームデザインの基本は、原始的な遊びや、意思選択を、TVゲームに独自の手法で取り入れていくことであります。

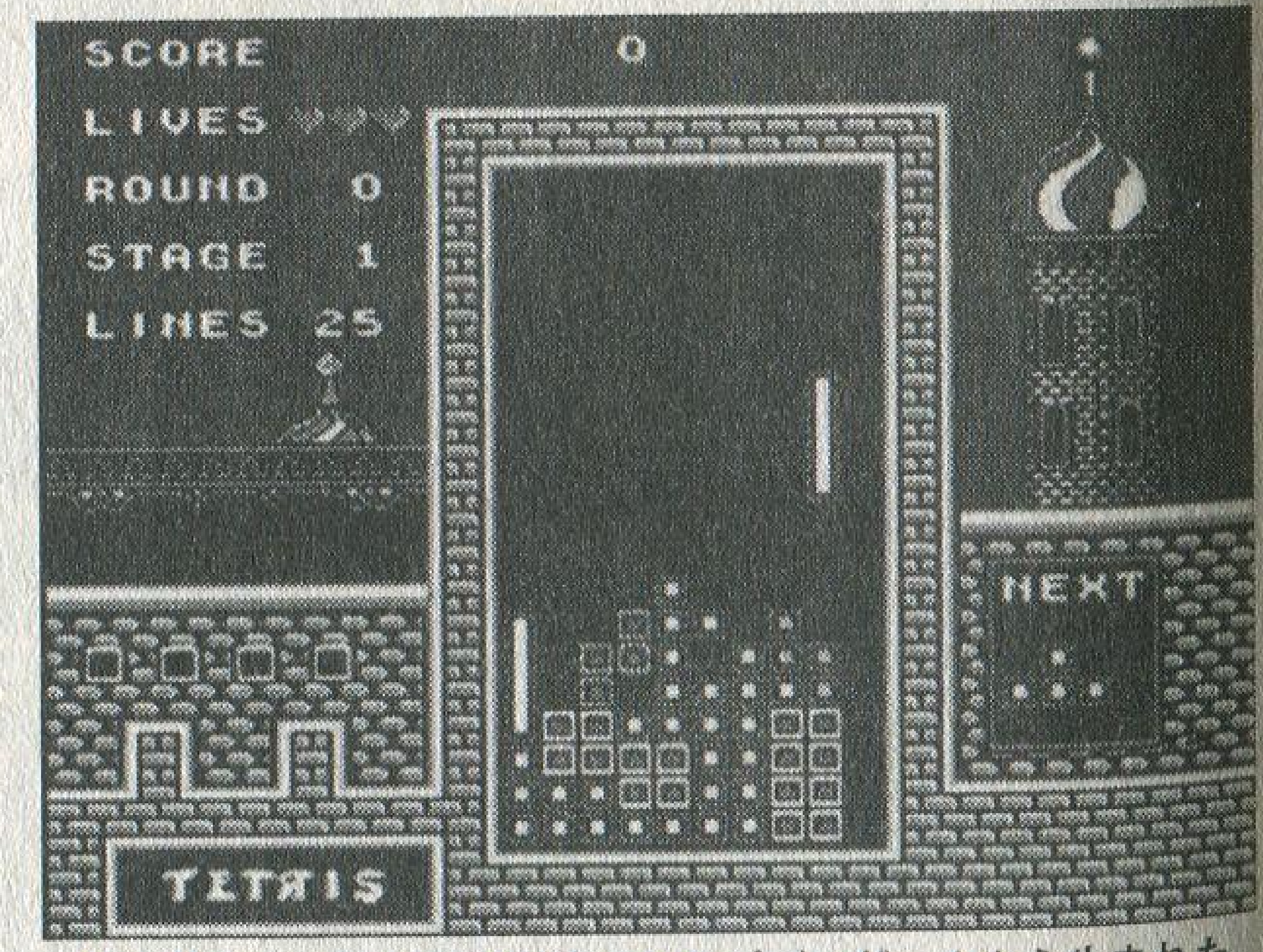


テトリスのルーツ『ペンダミノ』

こうした、非常にシンプルな遊びを引き出しにTVゲームを作っても、現在ではその多層化の深さと構成の煩雑な理由から、なかなかTVゲーム自体がシンプルで美しい形で存在することは希です。シンプルで新しいTVゲームを作るには、引き出しとなる遊びの核自体が新しく魅力的でなければならないのです。

もっとも最近の例を挙げるとするなら『テトリス』でしょう。『テトリス』は、制作者アレクセイ・パジトノフは、当初、心理テストを作ろうと思った、と語っています。彼が、ソビエト科学アカデミーで設計していた当時は、図形認識の程度を計る簡素なツールだったのです。それで、パジトノフは、ソ連にも昔から『ペンタミノ』というピースを使った簡素なパズルゲームがあることに目を向けます。5つの四角いブロックが連なった不定形ピースをばらして、それを再び四角いケースに隙間なく詰めていく、いたって他愛のないゲームです。ロシアでは、たまたま『ペンタミノ』と呼ばれていましたが、それこそ世界中にある、誰でも知っているような原始的なパズルゲームですね。パジトノフは、これに時系列を加えて、パートナーのワジム・ゲラシモフと、コンピュータ上でプログラムの形にしていきました。作り上げていく過程で、ペンタを一つ減らし、テトラにしました。ピースがテトラになった時点で、原型の拠り所が、第三者に読みにくくさせていますが、TVゲームに新風を吹きこんだ『テトリス』も、よりシンプルな遊び『ペンタミノ』を原型に縛られたというのは、興味深いプロセスなのです。

（以下次号）



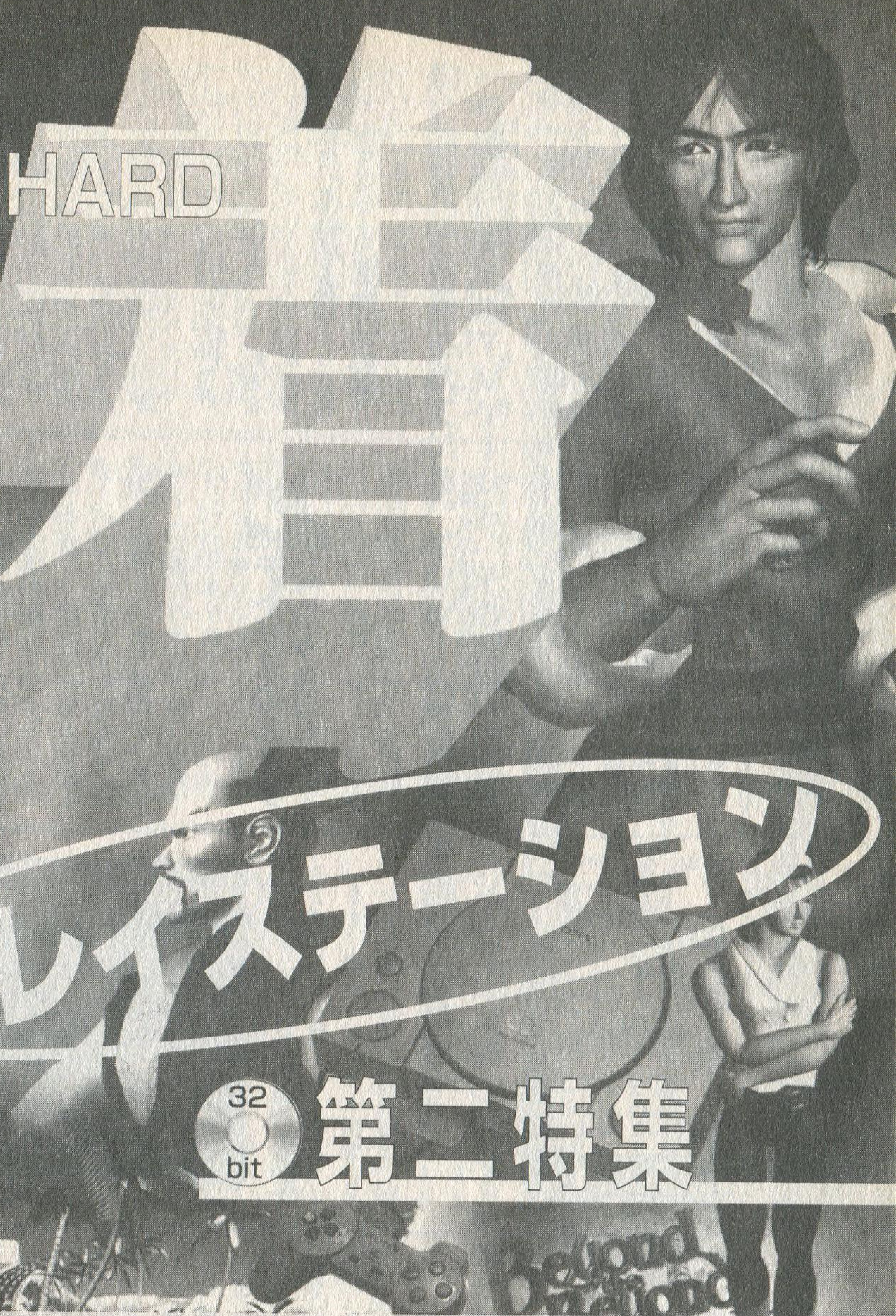
世界中を席巻した名作は昔からのパズルゲームから生まれた。

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴15年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）、本連載の姉妹編ともいえる「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。

テトリス[PZG]　メーカー：BPS／機種：ファミコン／価格：¥4,900／発売日：'88年12月22日

UMER HARD

新世代機の発売から1年。セガサターンとプレイステーションは共に200万台の出荷を記録した。



プレイステーション

32 bit 第二特集

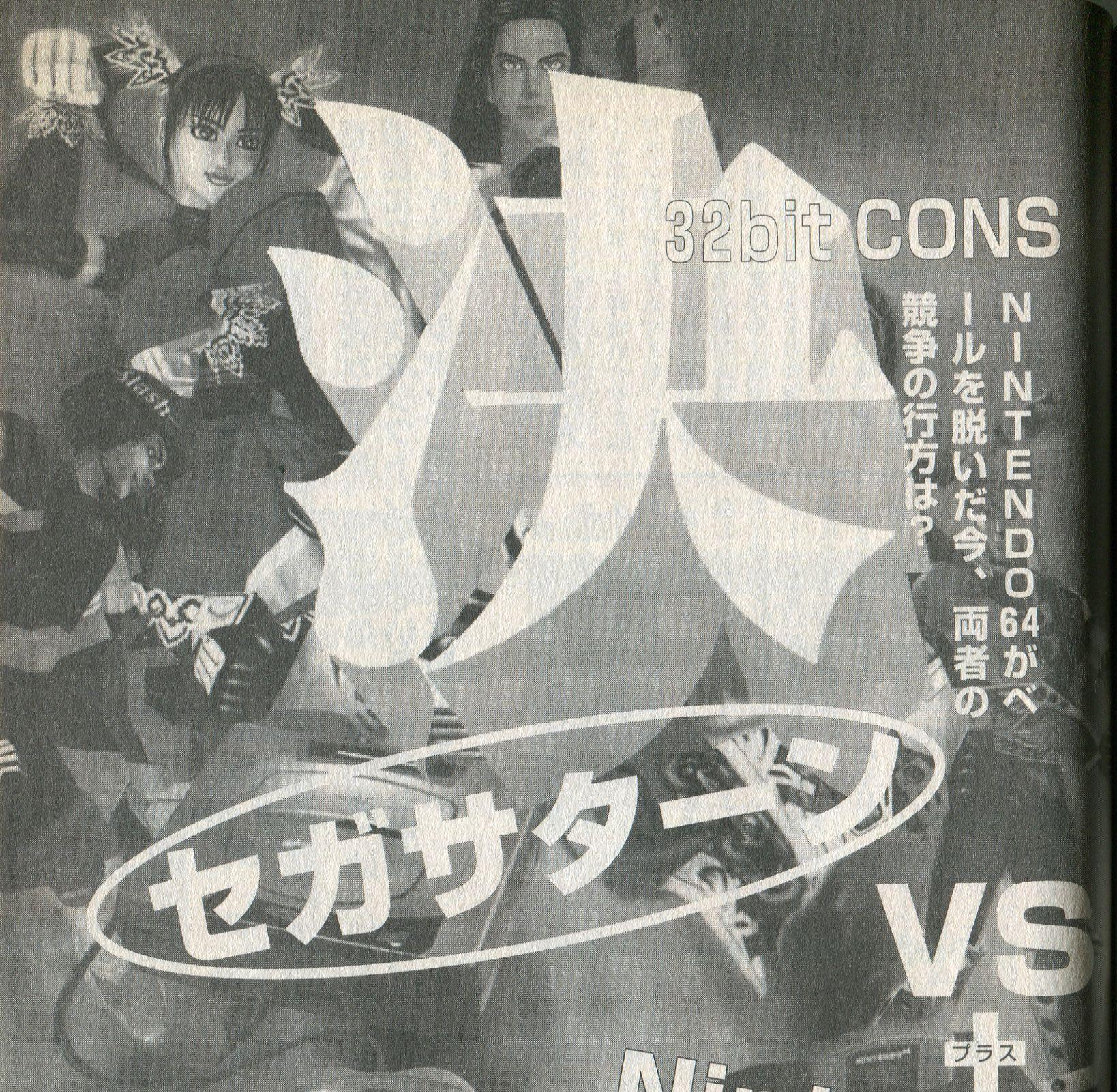
64

新しい段階に入った新世代機競争

昨年11月30日に累計出荷台数200万台を突破したセガサターン。一方プレイステーションも12月中に200万台を達成。昨年1年、ゲーム業界を席巻した両雄の競争も、200万台という大台を超えたことで、新しい局面に入ったといえる。

一方で、任天堂の次世代ゲームマシン「NINTENDO64」が発売に向けて徐々に動き出した。昨年11月の初心会会場で展示されたフルポリゴンで動き回る「スーパーマリオ64」は、斬新なアナログジョイスティックと共に、新しいゲームの可能性を予感させてくれるのに十分な内容だった。

そうした中で昨年を振り返ってみると、まさにセガサターンとプレイステーションの熾烈な競争が業界を席巻した1年だ



決

32bit CONS

NINTENDO64がベールを脱いだ今、両者の競争の行方は？

セガサターン VS +（プラス） Nintendo

ったといえる。熾烈なデッドヒートを繰り広げる両雄。1年前にバーチャファイターとリッジレーサーで始まったこのレースは、昨年の年末商戦で一つの区切りを迎えた。本体のキャッシュバックキャンペーンと共にバーチャコップ、バーチャファイター2、セガラリーと強力なラインナップを揃え、一気に攻勢に出たセガサターン。一方でプレイステーションは、リッジレーサーレボリューション、闘神伝2で迎え撃ちながら、着実に海外でシェアを広げつつある。

かつて次世代機といわれ、今、現行機になろうとしているセガサターンとプレイステーション。静観を続けてきた任天堂から期待のNINTENDO64が発売される本年、この両雄の競争はどうなっていくのだろうか。3強時代を迎えるのか。業界の勢力図は、どう変化していくのだろうか。

「新世代機」と呼ばれたものたちの今

32bit CONSUMER HARDS

新世代機の発売から1年。かつての「新世代機」は、いまや「現行機」へと着実にスタンスをシフトしてきている。中でも中心となったセガサターンとプレイステーション。両者の現状を総括する。

32bit サターンとPS 激しい競争の行方

「新世代機」と呼ばれたゲームマシン群が発売されて1年。ようやく昨今、各マシンの位置づけがはっきりとしてきた観がある。

他機種より約半年早く発売された3DOは、良質AVGや海外作品の移植により、大人向けゲーム機という棲み分けを果たし、現在はM2に期待を集めている。また、一時出遅れた観のあったPC-FXも、アニメゲーム路線、ゲーム開発ツール「PC-FXGA」の販売などにより、独自の路線を歩み始めた。

だが、その中でも新世代機競争の中心として競争を繰り広げたサターンとPSは、従来の市場のSFC一極集中を切り崩し、完全に「現行機」としてのスタンスを確保したと言えるだろう。なにより、半ば硬直化し、疲弊しつつあったゲーム業界に新風を送り込み、活性化させた功績は大きい。

この両者の競争は、一昨年11月23日、サターンの発売により始まった。圧倒的なバーチャファイター人気により発売後約1週間で48万台を出荷。まさに驚異的なスタートだったと言える。一方PSも12月3日の発売初日に初期出荷の10万台が完売。サターン追撃の体制は完璧だった。

スタート時の勢いを維持し続けたのはPS。鉄拳、ジャンピングフラッシュといったソフトを得て、昨年5月には累計100万台を突破した。加えてS端子を外し、本体価格を1万円引き下げた普及版の発売を発表。この発売と前後してアークザラッド、機動戦士ガンダムといったソフトが登場し、市場の勢いは一気にPSに傾いた。

一方サターン側は、昨年3月にデイトナUSA、パンツァードラグーンなどを発売したが、「バーチャバブル」を維持できずに、昨年5月、100万台出荷時点でついにPSに追いつかれてしまう。しかし「ありがとう100万台キャンペーン」と銘打ち、バーチャファイターリミックスの同梱と1万円の値下げでテコ入れに成功。7月にはサードパーティ各社がソフトを続々と発売し、発売タイトル数でもPSと肩を並べるようになった。

そして年末商戦。サターン側はバーチャコップを皮切りに、ユーザー待望のバーチャファイター2、セガラリーと、自社アーケード作品の移植作品で人気を集中。加えて5000円キャッシュバッ

（注）編集部調査による

クキャンペーンで話題を集めた。一方PS側は、本体をオープン価格にして価格を下げ、リッジレーサー レボリューション等で対抗。しかし販売店では、一時PS1台に対しサターンが5台の割で売れるなど(注)、結果的にはサターン側に軍配が上がったようだ。

そんな中で昨年11月には、両者の競争を静観していた任天堂が話題のNINTENDO64を発表。フルポリゴンのスーパーマリオ64とアナログジョイスティックで話題を集めた。また年末にはRPGの本命ドラゴンクエストⅥが発売。ユーザーにSFCの健在ぶりを強く印象づけた。

昨年12月に、共に累計出荷台数200万台を記録したサターンとPS。この、あまりのハイペースぶりに、誰もが良い意味で期待を裏切られた1年だったといえるだろう。まだまだ噂の領域を出ないNINTENDO64の影がちらつく中で、今後のイニシアチブを担っていくのはどちらだろうか。サターンとPS、両者の競争は、今、新しい局面を迎えている。

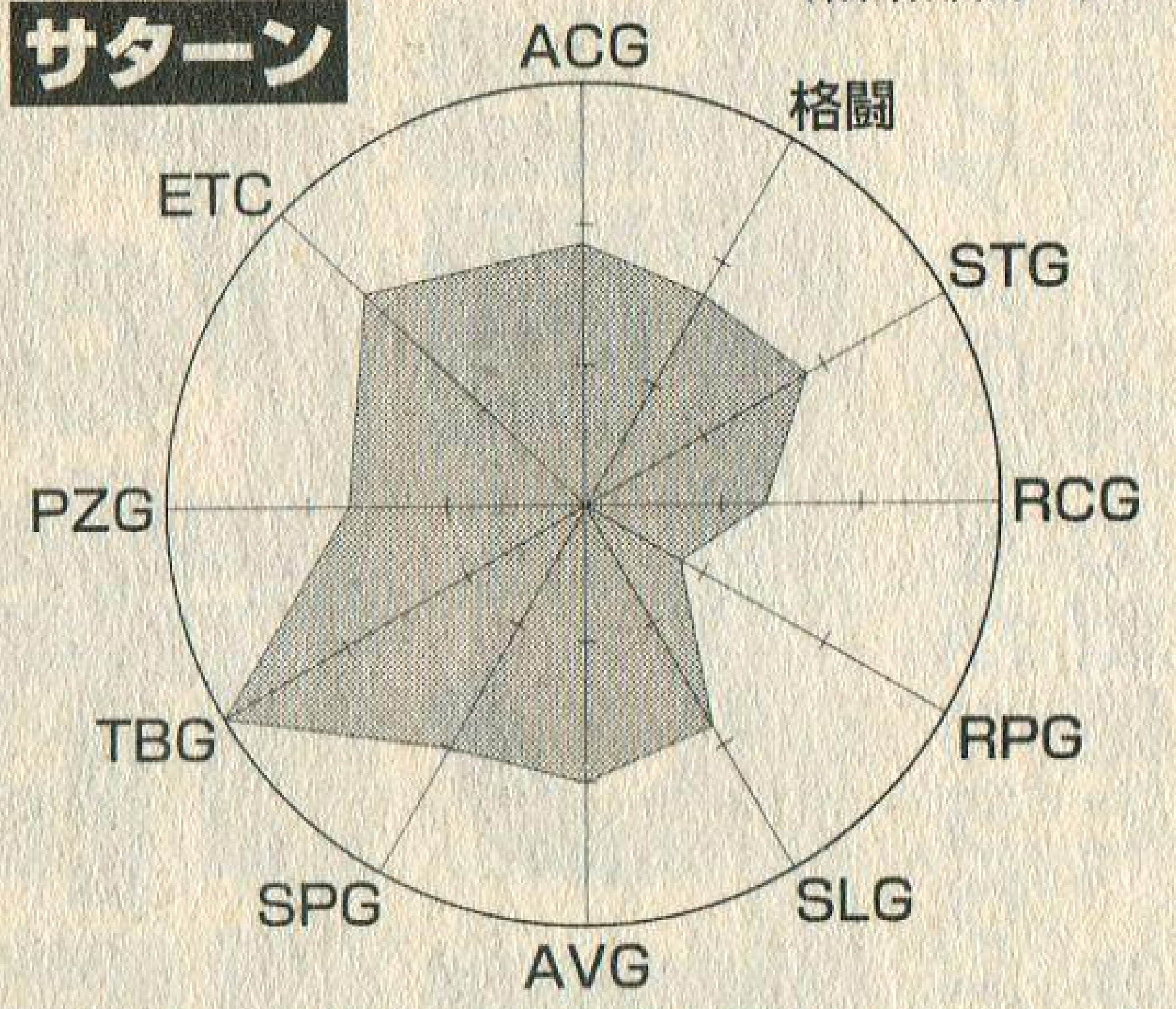
サターンVSPS

火花を散らした両者のレース。発売から現在に至るまでの状況を数字でまとめてみた。

★ソフトジャンル別分布

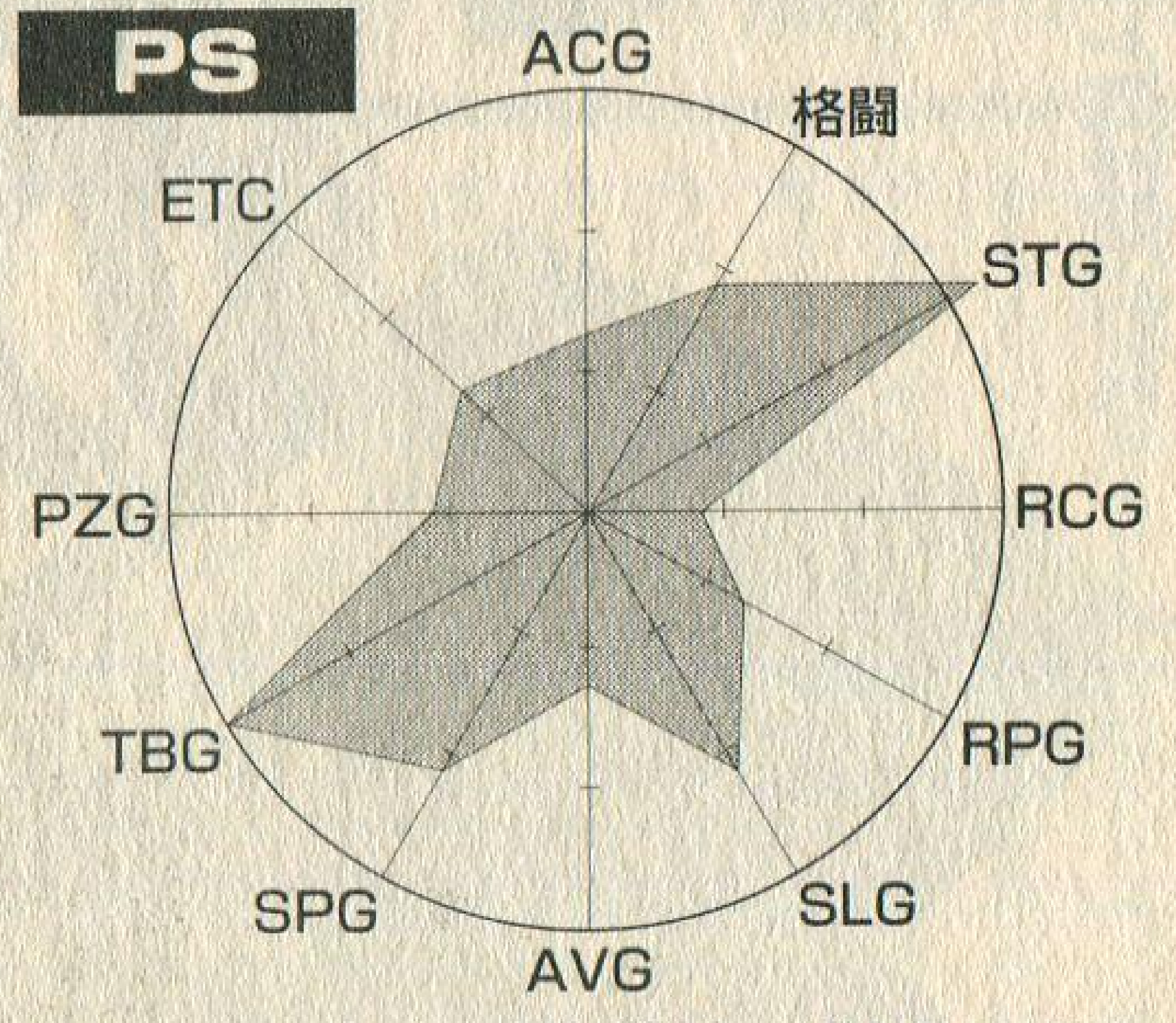
（編集部調べ）

サターン



RPGの本数がやや少ないことを除けばバランスがとれている。

PS

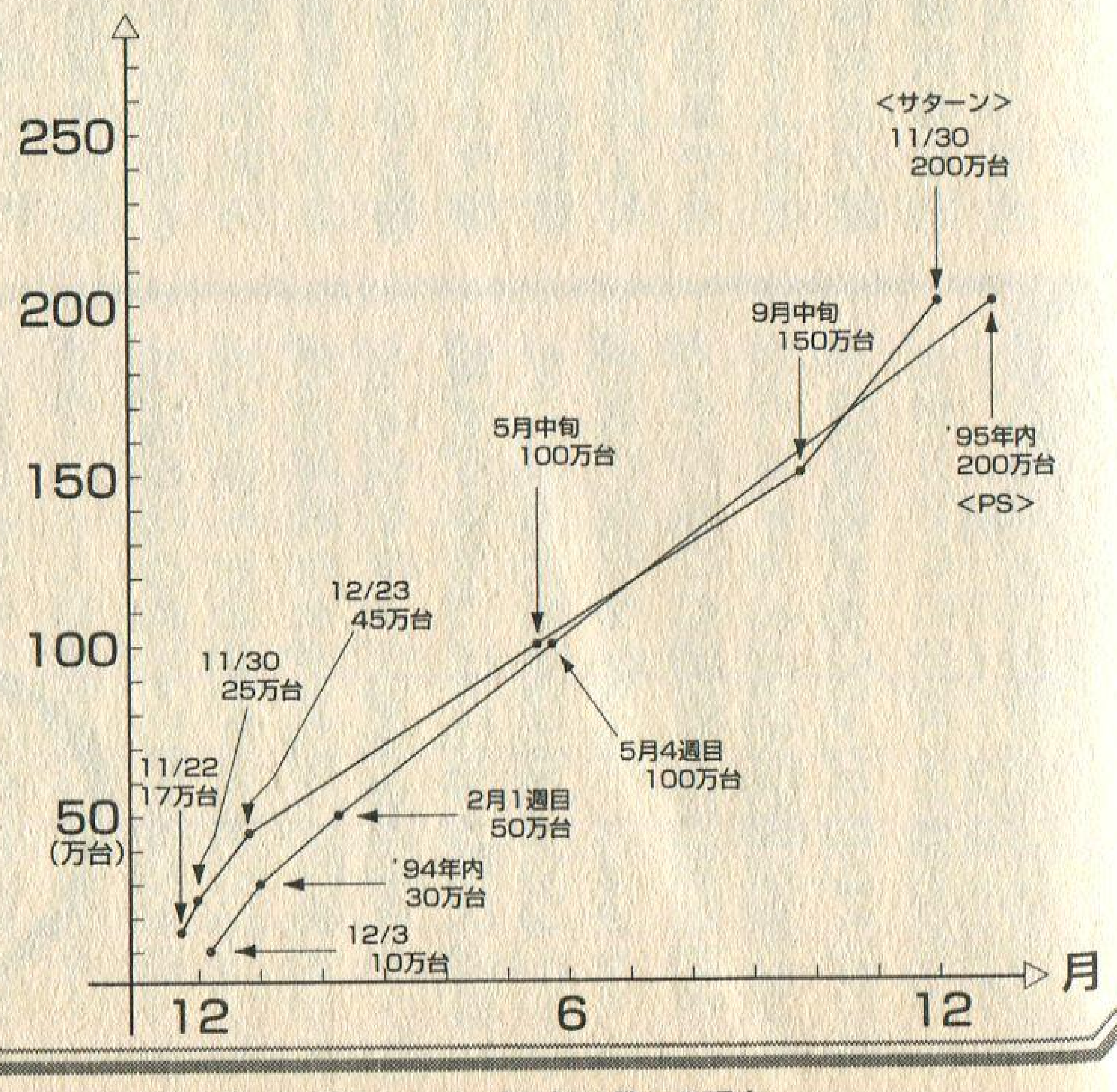


STGの多さが特徴的。従来の2Dモノに3DSTGが加わった為か。

★主要データ

		サターン	PS
定価		34,800円	オープンプライス
市場価格		26,800円	26,800円
出荷台数		200万台	200万台
国内サードパーティ数		365社※1	480社※2
'95年内ソフト数		145本	153本
海外での発売日と出荷台数※3	米	'95年5月11日 (60万台)	'95年9月9日 (80万台)
	欧	'95年7月8日 (25万台)	'95年9月29日 (70万台)
	他	(5万台)	

★出荷台数



※1 '95年10月30日現在 ※2 '95年12月11日現在
※3 サターンは'96年3月までの見込み数。PSは'95年度。
特に断りのない場合、各データは'95年12月30日現在のものです。

検証 セガサターン

全世代的な市場の確立を目指して

自社アーケード作品の移植タイトルの発売で、ファンの心をがっちりと掴んだセガサターン。来年度、累計500万台出荷を目指す上での戦略と、その課題とは何か？

32 bit

セガファン向けハードからの脱却を目指して

他のゲームマシンと比べ、セガサターンというハードは、特別な位置づけをされるような印象を受ける。

例えばSFCやPSなどは全世代的でバラエティにとんだタイトルが多く、訴求対象が一般層に向いているイメージがあるのに対し、サターンはというと、格闘やレースゲームなど、ある種玄人的でプレイヤーが限定されるようなタイトルが目立ってしまい、「ゲーム好きのためのマシン」といったような印象を受ける。これはサターンユーザーの期待の多くが、バーチャファイターなど、一連のセガ・アーケード作品の移植という点からも伺うことができる。

実のところ、このセガのアーケードゲームの支持層がユーザーの主要層であるという点が、今までのサターンの強みであり、弱点でもあるといえよう。

昨年の年末商戦はサターンユーザーにとって非常に充実していた。『バーチャファイター2』『セガラリー』『バーチャコップ』など、業務用で高い支持を受けたタイトルの移植が連続し、ハードの出荷もついに200万台を突破した。

セガは今年度の出荷台数を500万台として、今後はあらゆる層のターゲット、全世代的なユーザーを取り込んでいく方針を掲げている。これは目前に控えたNINTENDO64を意識した結果であろう。しかし、セガのタイトルだけでは厳しいのもまた事実だ。確かに一連のセガ作品は素晴らしい出来だが、前述の通り内容の個性が強くどうしてもユーザーを選んでしまう傾向にあり、一般層を取り込むには難しい側面がある。また今後のラインナップにおいて、年末商戦のタイトルに匹敵するようなセガのメジャー作品が再び登場するまで、はたして現状の勢いをこのまま維持していくことができるのだろうか。

その為にも以前よりましてサードパーティからの作品の充実や、一般層をターゲットとした作品、大作RPGの登場などが必要になってくるだろう。メガドライブの頃からの問題でもあった「セガ以外にハードを引っ張るようなタイ





VF2の出来はユーザーの熱い期待を裏切らなかった。

トルの不在」。現状で求められるものはセガにはない、一般ユーザーをターゲットとした作品だ。その為にはソフト開発における環境の整備というものが今まで以上に重要になってくるだろう。

「今の開発環境じゃ、うちでVF2みたいなものなんて作れる訳がない」。こんな声がサードパーティの開発者の中で良く聞こえてくる。トレジャーやゲームアーツなど元々技術力のあるメーカーにとっては、開発ツールなど、独自で開発環境を用意できるのだろうが、多くのそうでないメーカーはセガから供給される開発環境を使う他ない。「技術があるところは勝手にやってくれ」というような、ある種「放任主義」とまでいわれたセガのサードパーティへの技術サポートのあり方の功罪についての問題を検討することが重要ではないかと思われる。サターンもここにきてアトラスの『デビルサマナー』などサードパーティからの大作も出始めてはいる。しかしセガブランドであっても社外で開発された『闘神伝S』のクオリティを見ても、セガ社内と社外の格差はまだまだ大きい。

32bit N64待ちのユーザーをどれだけ取り込めるか

加えて海外市場でのハード販売数のつまずきの問題も少なくない。サターンの目玉ソフトである『バーチャファイター』が意外にも国内ほどの支持を得られなかったのが原因の一つだろうか。メガドライブは海外市場、とりわけヨーロッパにおいて成功を収めたが、サターンの実際の出荷状況は、'95年12月現在においてアメリカで20万台程度、ヨーロッパでは5万台程度と聞いている。そのため1タイトルで10万本のセールスを記録するには市場的に厳しく、特にワールドワイドでの展開と資金回収を考えて大幅な開発コストを見積もっているソフトメーカーなど、サターン参入に二の足を踏んでしまうところもあるのではないか。また海外のソフトメーカーの開発する優れた作品が日本に多く登場することも期待できないだろう。今後サターンの海外戦略がどのように展開し、PSとの海外市場の格差を埋めていくのだろうか。

この春に発売される予定のNINTENDO64を待つ一般ユーザーを取り込むこと。その為には全世代的なユーザーをターゲットとした市場を確立させなければならない。今までのサターンユーザーを確保するタイトルを発表しながらも、ゲームフリーク以外からも支持されるソフトの確立。それはサードパーティからの強力な支援がどうしても必要になってくる。サターンの今後は、これらをどれだけセガが実現させられるかに掛かってくるだろう。

サードパーティから

（株）ワープ代表取締役 飯野賢治

ハードの善し悪しというのは、サードパーティから見れば内部公開と規制とツール、この3つがどれだけ充実しているかなんです。PSもサターンも機能はそんなに変わらないんですよ。（サターンはポリゴンが弱いと言われるが）セガが作ればバーチャファイターやセガラリーが作れるわけで。ただ両ハード共にあまり3要素が良くない。ツールはPSの方が上だけど規制に関してはサターンの方が作りやすい。内部公開に関しては両方とも駄目でしょ。中がわからないんですよね。表示ポリゴンの数なんかで勝負しても仕方がないわけで、僕は内部公開の推進で違うソフト作りをしていかなければいけないと思う。その辺、任天堂はわかってるんじゃないかな。今まで一番ハードの機密を守っていた会社が突然オープンになると、みんなが凄いものを作り出す可能性があるわけで。（談）

新世代機 読者の主張

ニンテンドー64は、PSやSSにくらべてゲームに対する意識が、3Dスティックを採用するなどして、非常に高いと思う。（秋田県 ゴエモン）

Special Interview ①

セガ・エンタープライゼス　岡村秀樹氏インタビュー

セガは絶対に皆さんを失望させません

'95年11月30日に累計出荷台数200万台を突破したセガサターン。その国内マーケティングを担当する岡村秀樹氏に、昨年度の総括と今年度の目標、戦略を聞いた。



32bit セガ、岡村部長に聞くサターンの1年

編集部（以下編）：サターン発売から約1年が経ったわけですが、この1年間を振り返られていかがですか？

岡村：当初皆さんにお約束した内容がどの程度達成できたかが、サターンビジネスがどこまで成功したかの目安になるでしょう。サターンは発売後最初の年末商戦で50万台、半年で100万台売りますと言うことをお約束していました。これに関しては、お約束通り達成できました。その後年末商戦前に、年内で200万台を必ず出荷するとお約束したのですが、おかげさまで11月末の出荷をもって達成できました。そういった意味からすると、サターンの普及に関しては順調に推移したと思っております。ことに発売1年後の年末商戦が非常に重要だということは一昨年の時点でわかっておりましたので、そのためのラインナップや戦略は考えていたのですが、少なくとも現在の推移を見る限りでは、それも成功しているのではないかと思います。従って、今年、'96年の4月から'97年の3月までで300万台以上販売して、累計500万台に乗せるという中期目標に対しては、現状では極めて順調ですと申し上げるのが、愛想のない言い方ですが（笑）、まあそういうところだと思います。

編：年末商戦に、バーチャファイター2など良質のタイトルが並びましたね。

岡村：やっぱり売れる売れないは常に競合さんとの中で語られることが多いわけで、どちらが主流になっていくのかという話だと思います。これはSCEさんも同じでしょうし、常にしのぎを削ってるわけで、瞬間的に勢いが推移することはあるんでしょうけどね。ただやっぱり、我々は年末商戦にターゲットを合わせていたわけです。年間の売り上げの4割強が年末商戦に集中するので、そこでの結果がその後を決めることが往々にしてあるんです。ですから、そこに多種資源の集中をはかって、マーケティングの視点からラインナップ戦略を行ったわけです。おかげで順調に推移しているのはいいんですが、市場にハードが足りなくていつも怒られる（笑）。

32bit まずゲームありき その上でのネット構想

編：セガさんは、あくまでもゲー

ム機というスタンスを尊重すると言われてきましたね。

岡村：ゲーム機というスタンスというよりはゲーム機なんです。ゲームまずありきなんですね。これはもう、発売前からずっと私が言ってきたことですが、サターンというのは、まちがいなくゲーム機であるし、家庭用ゲーム機でナンバーワンになりたいということで全社一丸となってやってきています。その意味で、200万台といってもまだ過程にすぎないんですよね。まあせいぜい、第一段階を気持ちよく達成できたというぐらいで。だから、我々はここでポジショニングの変換だなんて行うつもりは全然ありません。任天堂さんもN64を出されますし、我々にとっての正念場は今年だろうと考えています。


セガ国内コンシューマ事業本部 ＨＥプロダクトマネジメント部部長 岡村秀樹氏

編：インターネットやニフティサーブ、GrRネット構想など、来春以降、サターンをマルチメディア端末にという動きもあるようですが？

岡村：それに関しては、我々はきちっと分けて考えたいと思っています。まずテレビゲーム機としてのサターンが、ゲームエンタテインメントの究極を目指して頑張っていきます。その中には、今までと違ったインタラクティブなゲーム、今までにないジャンルのゲームはあってしかるべきですから、それはそれでいつも挑戦しています。全部のタイトルが成功しているわけではありません。この1年間いろいろやってきたつもりですし、これからも今まで仕込んできたものがどんどん出てきますから。一方で32ビットマシンというのは高性能機です。今までにもフォトCDなどがありましたが、ハードウェアの拡張性からみれば、ネットワークにもエントリーできるわけです。来春モデムとキーボードを発売しますが、これで可能なことは2つで、1つはゲームユーザーに楽しんでもらうための、ゲーム機としてのネットワーク。それともう1つはインターネットなどを介在とした家庭用の情報端末としてのネットワークという切り口ができるわけです。当然、ネットということではインターネットに限らないわけで、ニフティサーブやGrRネットなど、様々なサービスを予定しています。ただ、我々が絶対混同していないのは、ゲーム機としてのサターンと情報端末としてのサターンは、トータルで見れば一つのサターンですが、ゲーム機としてのスタンスを変えるつもりはないということです。ただビジネスとしてみれば、今まで45度だった守備範囲が、1年後には90度に広がっていく可能性がある。来年はそうした方向性というのも、大きく打ち出されていくと思います。具体的なサービス内容は、ゲーム機としての側面で言うと、いわゆる通信対戦などがそうですね。もう一つは、1本のソフトがあって、それ自体で十分楽しめるけど、例えばネットにアクセスすると、まったく違うフィールドがそこで一つできて、そこで違った楽しみ方ができるということが考えられるんですね。ネットワークというと必ず誰かと誰かが情報を交換するという風に語られがちなんですが、仮想的な空間と自分が楽しんでいるゲームをリンクさせるという構想もできるんです。もう少し具体化したら発表会をしたいと考えています。

編：任天堂サテラビューのゼルダの伝説など、そうした趣があったと思いますが。

岡村：少し違いますね。人から発想を受けて展開するのはよくあることですが、起点はそこにあっても結果は全然別のものが創出できるわけですから、というところにしておきたいと思います（笑）。

編：外部記憶装置としてのハードディスクの発売などは考えられていますか？

岡村：ええ。いろいろな検討を行

新世代機 読者の主張
ＰＳの洋ゲーブランドに期待。ＳＳは戦略タイトルはすごいが意外性はなく、つまらん。
（大阪府　ジャガ夫）

なっています。記憶メディアがないと、単に座して見るだけになってしまいますからね。

編：ゲーム図書館やケーブルTVでのゲーム配信など、今までの数々の挑戦を踏まえたものとして、期待していいですか？

岡村：そうですね。要はサービスの内容、コンテンツの問題で、それは1200bpsの貧弱なモデムのころと、ネットワークに対するインフラが整ってきた現在では、できる内容がまったく違いますから。最初に爆発的に何かをするかというのは別の話で、時間がかかるとは思います。しかし間違いなく一つのエンターテイメントジャンルを確立するでしょうし、確立させるために、着実なものをやっていきたいと思っています。

32bit N64に向けてのサターンの準備

編：いよいよ今年は任天堂からN64が発売されますが、これに勝つためには、今、DQやFFを遊んでいるような、SFCのコアユーザーをどう取り込んでいくかが重要になると思うんですが。

岡村：おっしゃる通りです。つまり、サターンというフォーマットのポピュラリティに関しての問題ですよね。それこそが今年の大戦略になってまして、でないと500万台には到達しないですよ。ソフトに関しては、アーケードのコアユーザー層を牽引力にというのはあります。ただ、それだけで200万台を達成できたかというと、私は少し違うと思うんです。その中でAMタイトルのポピュラリティ化が始まったという可能性があるでしょう。ある種裾野が広がった。ユーザーの年齢層もそうですし、今までアーケードに関心がなかった層も巻き込んだ。ただ、それはドラクエなどの全年齢層指向のポピュラリティとは少し違いますよね。平たくいえば、支持層が一番大きいのはRPGなんです。あと、うんと軽やかに遊べるとか、みんなで遊べるとか。セガには、今までそれがなかったわけです。我々は、それをセガが無理して作る必要はないと思っています。ただ、サターンには必要ですから、ソフトライセンシーさんと組んでいろいろとやっています。そうはいっても、我々自身も汎用度の高いソフト制作のためにチャレンジはしています。そうした面を含めて、かなりラインナップが厚くなっています。任天堂さんが出てきて、最大決戦は今年の年末ですね。というのも、任天堂はコアシステムを先に発表して、その後オプションを発売して初めて、先行他社との遅れを覆す、そうした戦略になるでしょうから。そこが最大の決戦と捉えています。そこに向けて、CD-ROMというメディアと、CPUを練りに練ったソフト。デイトナUSAとセガラリーでは、同じサターンのソフトでも質が全然違いますよね。このアドバンテージとメディアの優位性、そしてハードウェアの普及ということで、万全の準備を整えます。具体性のない話しかできないので、インパクトが弱くて恐縮ですが。ですから、ポピュラリティを果たすための準備は、ソフトでは非常に時間をかけて仕込んできました。今年の夏から年末にかけて、みなさんに期待していただけるものを発売できると思います。

編：それは数ではなく、サードパーティも含めて、キラータイトルが1、2本出るということですか？

岡村：そうです。はっきりわかっていることは、良いソフトがたく



さん出るにこしたことはないんですよ。でも、ゲームというのは、極端にいえば100本に3本本当に光るものがあるかな、という世界なんですよね。その3本のうち、1本をどこが握るかで、そのフォーマットの命運が左右されるというのは、8ビットの時代からの真理ですよ。もちろん我々にはバーチャファイターなどがありますし、それが進化していく可能性もあります。当然移植も考えられるでしょう。ただ、やはりコンシューマオリジナルでのキャラータイトルを我々は目指していますし、それは別にセガから出なくても構わないわけです。サターンはセガのゲームだけではありませんからね。コプロダクションも含めて、超大作は当然用意しています。



早くもサターンへの移植熱が高い「電脳戦記バーチャロン」

32bit サターンはゲーム性の拡張を見越した設計

編：ゲーム性のことについてお伺いしたいのですが、N64はゲーム性の変革を旗印に、アナログジョイスティックと記憶性をキーワードとして打ち出しています。そうしたゲーム性の変革について、どのように見られていますか。

岡村：まずソフトで作りたい物があって、それに合わせてアーキテクチャーやインターフェイスが規定される。それは大筋としては正しいし、私も基本的に賛成です。ただ、その時にゲーム性の変革が狙ったところにうまくいくかどうかはまだ証明されていません。それをジャンプアップしてやるか、段階的にやるかという話だと思います。我々はまずCD-ROMというメディアを選んだ時点で、ゲーム性の変革があったと思います。皆さんあまり意識はされていないかもしれませんが、それは一つ大きい話としてあると思います。ですから、任天堂さんは、オプションの発売も含めて、段階的に来るのだと思います。ただ、勝負するフィールドになってくると、まったく同じものが登場するだろうという気はしています。アナログジョイスティックという入力装置と記憶性というところからすれば、そうした汎用性はPSにはないかもしれないが、サターンにはある。それはAバスがあるからなんです。こだわりました、Aバスには（笑）。あれを削除するとコストがガクンと下がるんです。回路が簡単になって大きさも小さくなる。そこをあえて残しているところに、設計思想みたいなものの匂いをかぎとっていただきたいと思います。

編：スペック上まだまだ可能性があるということですか。

岡村：まあ、そういうことです。そういった意味での拡張は、ゲーム性の拡張でもある。サターンは、ハードウェアとしての拡張性とゲーム性の拡張性のバックグラウンドを意識してもっているマシンなんだということをご理解いただきたいですね。

編：それでは最後に、ユーザーの皆さんに一言ありましたら。

岡村：お買い上げいただいた200万人のユーザーの方々、本当にありがとうございました。今年は皆さんがサターンを選んでいただいたことを絶対裏切らない年になりますし。これは3年4年と続きますから、ぜひセガを信じていただきたいという話が一つ。今、迷われている方には（笑）、間違いなく皆さんをしびれさせる何か、皆さんの投資に見合うだけの魅力ある商品を提供していきます。あれもこれもやりたいというご要望にも、できるだけお答えできるようにしたいと思っていますので、ぜひご期待いただきたいと思います。

編：長い間ありがとうございました。

聞き手・構成
斎藤亜弓・小野憲史

検証 プレイステーション

ゲーム機としての充実の必要性

「すべてのゲームはここに集まる」をスローガンに、ゲーム業界に旋風を起こしたプレイステーション。だが、その方向性に問題はないだろうか。プレイステーションの将来を検証する。

32bit 不安を拭いきれないPSの将来

「何か新しいことをやってくれるのではないか」。

それまでにはなかった徹底した価格維持体制、SCEから直接小売店に販売する独自の流通形態、32bitの高性能機が表現するポリゴングラフィック……。ソニーから提案された新しいゲームマシンに大きな期待が持たれていた。だが、ここにきて認識が変わりつつある。現在ではサードパーティの数も480社を数え、発売予定ソフトのラインナップもゆうに500を越える状況で、それでも不安がつきまとうのは何故なのだろうか。

例えば、現在PS専門雑誌の販売数があまり芳しくない。PS、サターン両方の専門誌を発行するある出版社の、現在のそれぞれの発行部数を比較してみると、サターン専門誌の25万部に比べ、PSの方は10万部に留まっている（編集部調べ）。また大部数を誇るあるゲーム総合誌の読者アンケートでは、本誌以外に読んでいるゲーム雑誌のトップが他社のサターン専門誌であり、PS専門誌は幾つかの総合誌の以降であった。

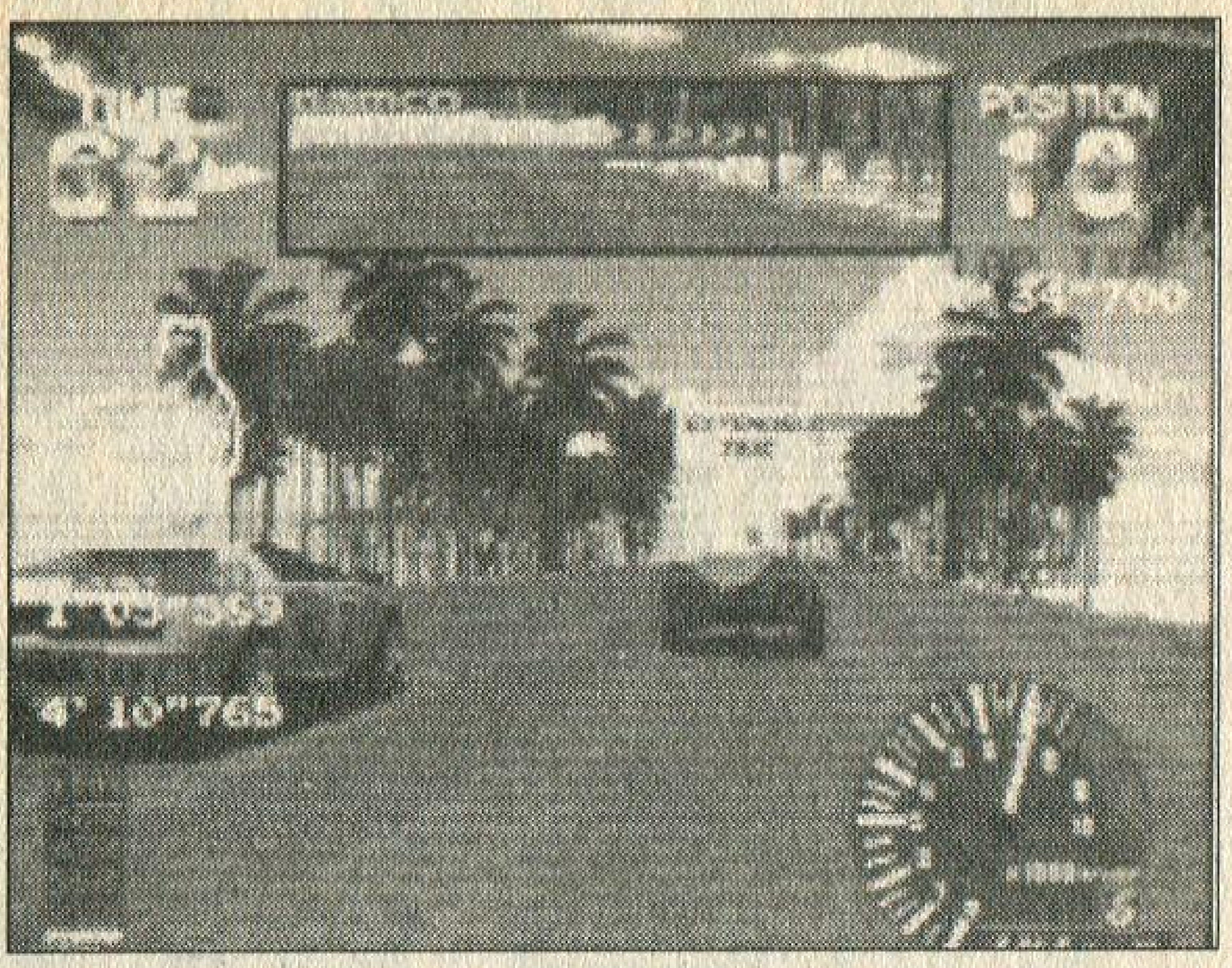
これだけのタイトル数を持ってしても、PSというハード単体では詳しい情報が欲しくなるほどのタイトルに乏しい、ということなのだろうか。実際、'95年の年末商戦では30タイトル以上のソフトが発売されたにもかかわらず『闘神伝2』『リッジレーサー レボリューション』などのビッグタイトルを除けば販売本数は相当落ち込んでいる。あるソフトハウスからの話では、イニシャル（初回出荷5千本というタイトルも存在した。PSが登場してから丸1年以上が経過し、その間『リッジレーサー』や『鉄拳』『闘神伝』などビッグタイトルも登場したが、これだけのタイトル数が用意されていながら、今後ハードを引っ張るような作品がどれだけ現れるかというと、疑問を感じざるを得ない。

32bit SCEソフトにキラータイトルが無いことの問題性

ところで、ここにきて他のゲー



ムマシンと比べてPSのソフトラインナップのある特徴に気づく。ハードメーカーであるSCE自身のソフトにハードを代表するようなキラータイトルが存在していない、ということだ。例えばスーパーファミコンならハードメーカーである任天堂が『マリオ』『ゼルダ』を発表しているし、サターンであればセガが『バーチャファイター』『セガラリー』がある。これらはユーザーに対して、ハードメーカー自身がこのハードを遊んでもらうための、ある種の「保証」を提供している様なものだが、PSといえばユーザーたちがまず思い浮かぶのはサードパーティの出した『リッジレーサー』や『闘神伝』であろう。


通信対戦、バックミラー表示など新機能満載のRRR。

それにしてもPSユーザーなら、まずこれを買うべき、といったタイトルにSCEブランドのものが無いといった状況はどういうことだろう。確かに『アークザラッド』や『ビヨンド ザ ビヨンド』など、SCEブランドのゲームは、そのスケールの大きい広告展開で我々の目の前に大きく露出はしていた。だが、実際の状況はどうだろう。『アーク』はその内容において多くの問題点を残し、購買者から不満の声を多く聞いた。『ビヨビヨ』などは、過剰ともいえる莫大な広告予算を使い、50万本近い販売見込みを立てたプロモーションであるのにもかかわらず、結果として多くの店頭在庫を残してしまっているという販売店の話も伝わっている。今後これらのタイトルの続編が『2』『3』と続いていくとして、果たしてハードを引っ張っていき、前作を越える販売数を記録できるのだろうか。もしもこれらが原因でサードパーティのソフトの販売数に影響を与えているのだとすれば、結果としてPSの市場を荒らしているのは、他ならぬハードメーカーであるSCE自身ということになりはしないだろうか。

壮大なSCE構想に冷ややかな周囲の目

また、今後のSCEはゲームという枠を広げて、デジタルエンタテインメントへの展開を構想しているということだが、果たしてどのようなものになるのだろう。ゲームタイトル自体の評価も定まっていない現状において、ゲームを片側においた別ジャンルの方向性の提案、それがどのような結果となるか。現在のゲームユーザーは、ゲーム機にゲームを遊ぶため以上の役割を期待しているのだろうか。過去にも他のゲームハードにおいてゲームとは別の方向性を持ったジャンルやソフトが登場したが、どれも成功した例は少ない。

逆に言えばマルチメディア、汎用性という点においては既にパソコンがその条件を満たしつつあり、わざわざゲームマシンにゲームをさせる以外の目的を提案したとしても、ゲームを遊ぶ以上の魅力と、そのマシンでしか楽しめないような仕掛けを用意しなくては、多くのユーザーが手を出すとは考えられない。例えばCDプレイヤーとしての機能を持っているとしても、PSで音楽CDを聞いている人間がすべてのハードユーザーの中でどの程度存在しているというのか。だからこそ、SCE自身が『ゲームを遊ぶマシンとしてのPS』というものを一層大切に考えるべきではないかと思われる。

壮大なSCEの構想をよそに、周りの小売店やユーザーは、冷ややかに現状を見つめている。今後SCEが行おうとしているものが本当にユーザーが望んでいるものなのかをSCE自身が慎重に判断しなければならない。SCEの意識とサードパーティや流通、ユーザー層との間に大きなギャップが存在する現在、内包する多くの矛盾点を解決しなければ今後プレイステーションの状況は決して楽観できないだろう。

新世代機 読者の主張

もう少し待ってから４倍速CD-ROMドライブをつけた方がよかったのでは。メモリも今の倍は必要だ。
（大阪府　夢創人）

Special Interview 2

SCE・佐伯雅司氏インタビュー

点数をつけるなら150点ぐらいだと思います

順調に出荷台数を伸ばすプレイステーション。SCEプロモーション企画部次長、佐伯雅司氏に、PSの発売から今日までの総括と今後の展望、戦略について語ってもらった。

32bit

SCE、佐伯次長に聞くPSの1年

編集部（以下編）：PSが発売になって約1年が経ちましたが、この1年をどう振り返りますか？

佐伯：細かい部分でアレっていうのがありましたが、全体的に点数をつけると、当初100点狙ってたものに対して150点くらいつけてもいいでしょう。

編：150点という根拠は？

佐伯：PSのコンセプトというのは、「すべてのゲームはここに集まる」なのですが、それに関していえば、各メーカーさんから協力していただいて、結果的に200に迫るタイトルになってますし、かなりクオリティが高いものが揃っています。それが、すごくいいんじゃないかなと思います。

編：クオリティの高いソフトというのは具体的には？

佐伯：数で10万枚を超えるというのが一つの基準かなと思うんですよ。10万枚を考えていけば、変な誇りを受けるゲームではないと判断できます。

編：売れても、面白くないという評判がたってしまうソフトがあると思うんですが。

佐伯：やはりメーカーとしては、すべての基準として客観的な指標が優先されていきますから。ゲームはいわば嗜好商品だから、好き嫌いは当然出てくるでしょうし。ゲームは万人に受け入れられなきゃ駄目だという話がよくあります。そうするとやっぱりみんなが超メガヒットを狙っていくやり方になっていく。そうすると、新しい作品とか新しいジャンルに対する挑戦というものの勢いがそがれてしまうと思うんです。

編：今までにないものを模索する作品としてあげられるのは？

佐伯：まずはジャンピングフラッシュ。他にもキングスフィールド、ボクサーズロードとかアクアノートは典型と言っていいでしょう。こういった方向のソフトが出てきた1年間というのは、やっぱり150点という感じがしますね。

編：音楽産業におけるインディーズを狙っているように見受けられますが。

佐伯：まったくそのとおりです。それがないと音楽の世界でも難しいと思います。昔、ソニーミュージックが具体化するまで、ニューミュージックとか、いろいろマイナーな音楽が出てきてバカヤローよばわりされましたが、いつのまにかジャンルとして定着してい

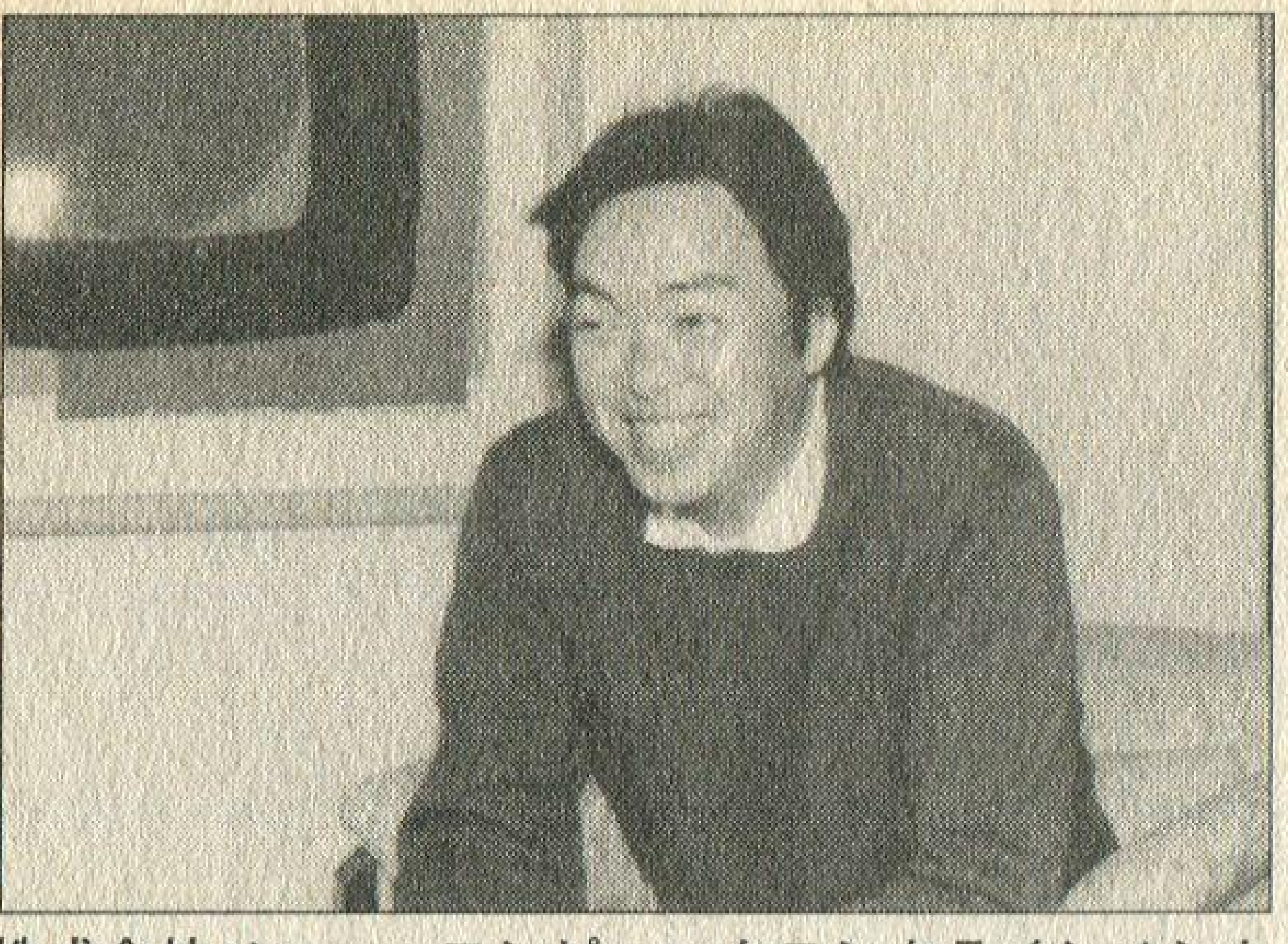


た。どんな業界でも、いろんなジャンルが出てきて活性化しないと駄目だと思うんですよ。活性化のサイクルを持たないと、産業レベルでは危ないと思うんです。活性化がなかったら、今の日本の音楽界は演歌だけになっていたかも知れない（笑）。

PSがもたらした流通革命について

編：小売りサイドから、ソフトの定価販売を推奨するのであれば、返品制の導入をしてほしいという声があるんですが。

佐伯：それは今のところまだ具体的には話せませんね。



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
プロモーション企画部次長、佐伯雅司氏

編：在庫が多くて困っているというものの対処については？

佐伯：しないとまずい状況になれば、しなきゃまずい。でも、制度化しないほうがいいんじゃないかな、という考えですけどね。

編：実際的に、PSソフトの入荷数に対する実売率というのはどうだったのですか？

佐伯：率でいうと、百数十タイトルの中で、不幸な状況に陥っているタイトルはすごく少ない。よくコントロールしてきたと思いますね。今年は1年間に500タイトルもありますから、そのコントロールが課題ですね。

編：流通改革みたいなものは順調になされていますか？

佐伯：結構うまくいってるんじゃないですかね。いきなりこうしましょうって言っても、本当にお店の方がついてこられるのかという不安も実はありました。でも結局、キングスフィールドなどの実例が不安を解消していったという感じです。しかし、すべてうまくいっているという認識はありません。改善すべき点、方針を変えるべき点なども検討すべきと考えています。

ハードの普及はソフトの充実から

編：ゲームユーザーの底辺というのは小中学生ですよね。そういったコアユーザーの取り込みは？

佐伯：うちのマシーンを、一言でどう表現できます？ 比較論として、SFCは子供の玩具という風に見えるとしたら、PSはどう表現できますか？

編：大人向きの印象はありますよね。どちらかというと、高校生以上をターゲットにしているように見えます。

佐伯：二回目の質問をしますけど、スーパーファミコンは1500万台出荷されたっていう実績がありますよね。その数字は大きいと思います？ 小さいと思います？

編：1500万台はすごく大きいと思うのですが。

佐伯：ぼくらはそう思ってないんですよ。その原因が、マシーンというかコンセプトにあるのかな、という気がします。どうして1500万台しか売れなかったのか、その方が疑問なんですよ。子供の玩具にしちゃったからかな、という気がします。CDプレイヤーは4千万台近くヒットしましたよね。ああいったエンタテインメントを楽しむハードウェアが、平気で3千万とか4千万とか、全世界でいったら数億の台数出ています。それに比べたら、1500万台はあまり多いようには感じないんですよ。先ほどの話に戻りますが、確かに低年齢層というのは押さえなければいけない市場ではあるんです。でも、低年齢層を牽引していかないと数が出ないという定義はおかしいと思う。

編：まったく新しい消費者層を開拓していかれるのですか？

佐伯：そうですね。その為には、音楽のようにコンテンツ産業そのものがすごく活性化していかないと、そんなふうには売れないのではないでしょうか。PSの導入期は、「すべてのゲームはここに集まる」というコンセプトの下、ゲーム中心でうまくやってきました。しかし、普及期に入った時、

新世代機 読者の主張

私はバーチャの為にSSを購入したので、他のソフトの出来についてはあまり関心がありません。ただゲーム機を通信端末に…という考えにはいささか抵抗があります。（福岡県　北島秀樹）

「ゲームのようでゲームじゃないけど面白い」みたいなソフトが多数出てくれば、先のコンセプトを変更してもいい。

編：ゲームのようでゲームでないソフトとは？

佐伯：たとえばサターンの方で、バーチャポートレートみたいなものが売り上げランキングの2位とか3位とか入ってましたよね。あれをゲームのランキングに入れていいのか分からないけど、そういう非ゲームの世界は顕在化し始めている。あとはそれを志向とターゲットをしっかり備えたジャンルとして確立していく、という作業を産業サイドとしてやらなければいけないでしょう。

編：コアユーザー向けのゲームばかりでは厳しいと。

佐伯：低年齢や女性向けも必要なんですよ、おっしゃる通り。ただ、本当に数千万台というものを考えた時、それだけではやっぱり駄目という気がします。とはいえ、基盤なくしてその先はないわけですから。枠を広げるという意味で、われわれは一生懸命ライセンシー契約を進めてます。

編：第一段階でゲームを確立したら、次の段階に進もうという大きなビジョンがあるんですね。

佐伯：それは最初から持ってます。うちの社長が。

編：今はまだ導入期として、導入期はいつまでですか？

佐伯：3年は導入期と考えていいんじゃないですか。

編：3年はまずゲームが中心なのですね。

佐伯：次の段階の準備にはもうかかってます。「ゲームやろうぜ」(注)であるとか。今までまったくゲーム業界に親しんでない人達が作ったソフトがPS上で動くというのは、すごく楽しみです。うまくいくかいかないかは別にして、ですね。

編：それらのソフトは、内容的にはゲームなんですか。

佐伯：わからないですね、それは。

編：別に制限はないわけですね。

佐伯：まったくない。

編：イメージとしては、デジタルエンタテインメントといった感じですか？

佐伯：いや、具体的にイメージはしないほうがいいと思いますね。もしかしたら、とんでもないパズルゲームかも知れない。何を作ってくれというのはアーティストに対しては言えないと思うんです。

32bit PSから出てくる良質なソフトたち

編：「Dの食卓」の飯野氏が、ゲーム中、4回ナイフで刺すシーンを2回にしてくれとSCEさんから言われたみたいなことを言ってましたが、そういった規制が入ると作品性にも影響してくるのでは？

佐伯：「4回刺しちゃ駄目、2回にしてくれ」と、もし本当に担当が言ったのならば、そういう次元の低いことでは困りますね。飯野さんのおっしゃる通りです。私が担当者だったらそんなこと言わない(笑)。でも、規制の部分は、難しい所だと思うんですよ。極端に突き詰めていくと誰も決められない。でも、仕事で誰かが決めなきゃいけない。その辺りは、うちの業務部長が担当しているんですが、相当いいかげんな人ですから(笑)今後かなり緩くなるんじゃないかと思うんです。そのかわり、ソフトの制作目的が明らかに卑猥なことだけを目的にしたH系ソフトは絶対に出さない。それははっきりしています。

編：H系以外に対しては、柔軟な対応をするということですね。

佐伯：そうそう、柔軟に。この前、「PS、Hゲーム容認か」みたいな記事が出て、えらい騒ぎになったんです。アダルトという言葉が

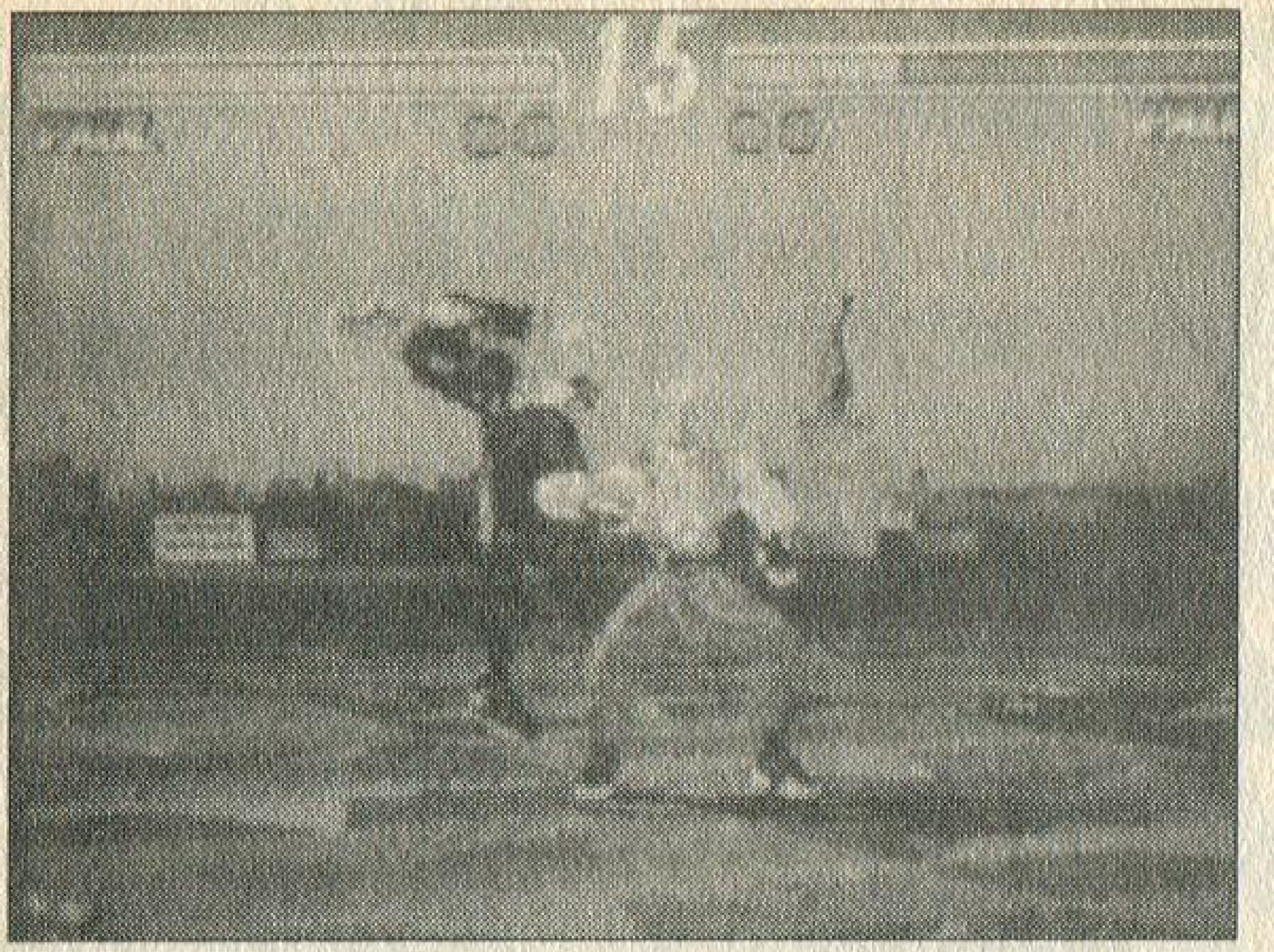


(注) SCEが行った、地方都市のゲームソフト開発者育成プロジェクト。若い世代からプロ・アマを問わずゲームの企画を募集。才能ある人材に機材や資金を提供するという内容。

持ってる響きが、やっぱりHゲームと誤解されたようです。H系でそれだけを目的にしたのは絶対出ませんからと即座に否定したんですけど。H系以外は、例えば、モータルコンバットから残虐性をとったら面白くないじゃないですか。その辺はソフトによってケースバイケースなんです。ただし、作品内容の本質を消すようなことは多分ないと思います。

編：規制の面で、サードパーティとの間で意見が食い違ったりするのではと思ったんですが。

佐伯：総じて言うと、うちの業務部のサードパーティにおける評価ってすごく高いんですよ。だから、一部分のことを大げさに書かれたりするのはすごく心外なこと。何百社というライセンシーがあり、業務部一人当り50社くらいを担当し、毎日出かけていってはゲームの進捗具合を教えてもらったり打ち合わせする。そこから生まれる信頼感というのがあります。業務部の方は本当によくやってると思いますよ。「いろんな会社があるけどやっぱりSCEさんが良い」という評価を、いろんな面でいただいていますから。完璧ではないでしょうが、ここは褒めてやって下さい（笑）。ただ、今の人員ではたいへんなことも事実で、もっと人は増やします。



ゲーセンで大人気。ＰＳでの発売が待たれる「鉄拳２」。

編：洋ゲーブランドに関しては。

佐伯：洋ゲーは期待してますよ。

編：そのまま手を加えずに持ってくるんですか？　難易度のチェックとかは？

佐伯：何でもかんでも全部こっちで売るわけではありません。日本という文化に対して、受けそうな物をピックアップした上での話なので、向こうのラインナップが全部こっちに来るというわけではないんです。そのために専門の部門を作りました。完全に洋楽本部みたいなものです。逆に、日本のゲームを海外で販売する、ということも考えています。

編：PS、海外ではすごく勢いがあるみたいですね。

佐伯：圧倒的です（笑）。海外のSCEブランドの中でいちばん売れている物を、2月3月に洋ゲーとして販売します。海外の作品がヒットするような環境にはなってきていると思いますね。

32bit フルスペックを目指すPSの戦略

編：最後に、ゲームの改革、変革ということを各社さんいわれるんですが、SCEさんとしては具体的にはどのようなことをなされるのでしょうか？　例えば任天堂さんならば、64のアナログスティックとか、ゲーム自体を変えようとしているようですが。

佐伯：あれを出されてしまうと、いや恐れ入りましたと言うしかないですね。あのジョイスティックは、やっぱりすごいですよね。それで、うちとして何かそういうことをするかというと、当面はまだPSでいけるだろう、という感じです。ただ、今のPSですと、リッジレーサーとかPSを極限まで突き詰めたと言われましたが、実は半分も使ってなかったということが最近わかったんです。PSのフルスペックを出し切るというのが課題と言えば課題ですね。開発ツールの問題も非常に大きいです。それはやっぱりソフト制作者も頑張っているけど、開発ツールを開発しているメンバーも頑張っているので、いい意味いたちごっこです（笑）。改革とは違うんですけれども、開発環境を向上させ、PSのスペックを出し切りたい。今はまだ出し切ったわけじゃないですから。

編：まだ1年ですからね。

佐伯：やっと慣れてきた、という感じです。

編：ありがとうございました。

聞き手・構成
斎藤亜弓・小野憲史

アーケード人気作移植比べ

サターンVSプレイステーション ソフトはどっちがおもしろい？

オリジナルのヒット作も出てきたが、PS、サターンの目玉はやはり人気アーケードゲームの移植作だ。気になるその出来を徹底比較する!!

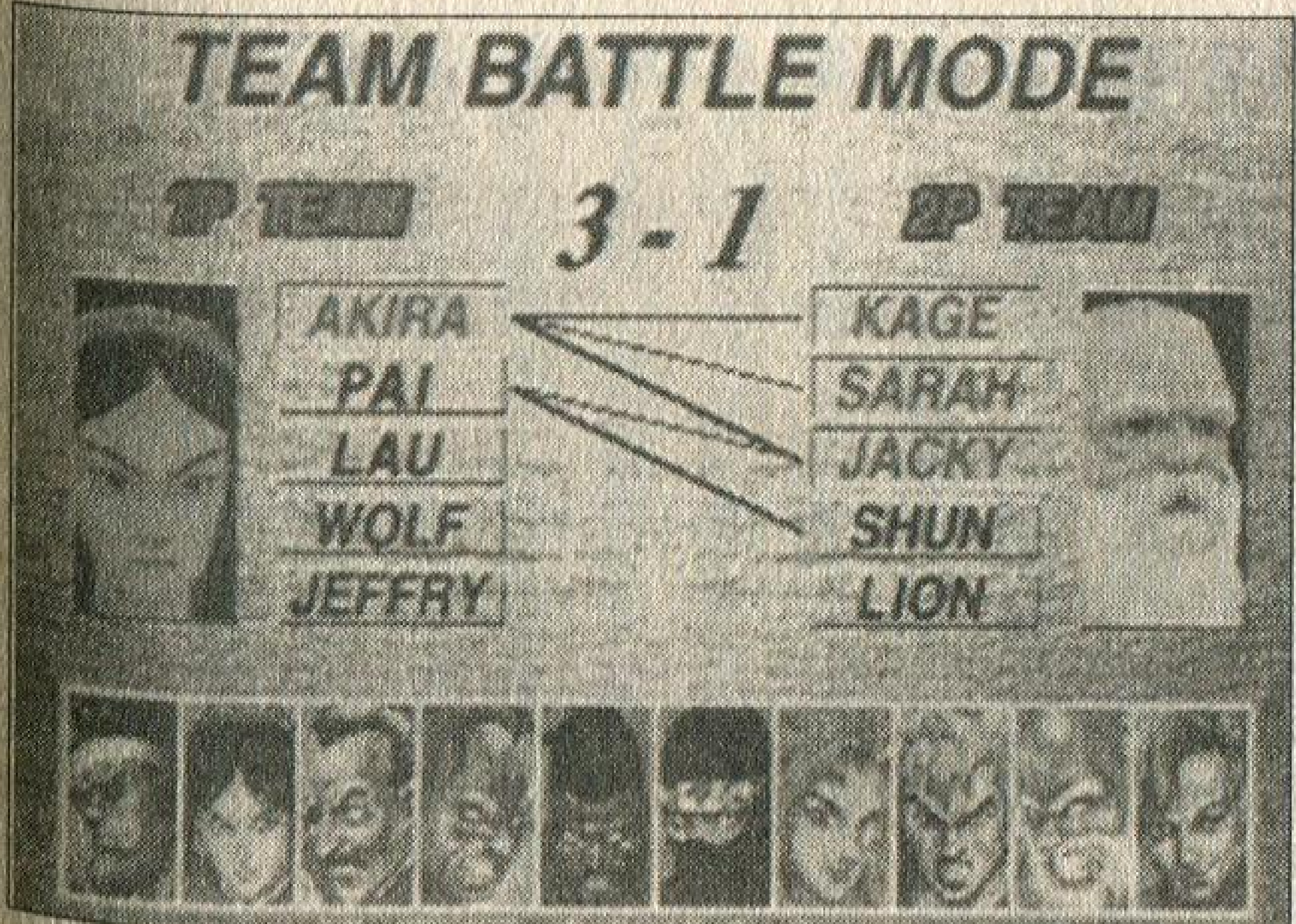
バーチャファイター2 VS 鉄拳2 3Dはどちらが制すか？

32 bit

3D格闘ゲームを代表する両作品。その出来は？

「サターンで本当に動くの？」という心配の声が多かった「バーチャファイター2」だが、実際に発売されたソフトの出来はその心配の声を吹き飛ばす内容だった。一番肝心なゲーム性の部分はほぼ完璧に再現されており、またコンシューマならではの楽しみ方もきちんと用意されている。CPUが人間の出す技やクセを覚えていく機能はアーケード版にもあったものだが、コンシューマ版の場合、不特定多数がプレイするアーケード版と違ってCPUに技を記憶させたプレイヤーをはっきり特定できる。「このキャラは俺が育てた」という育成ゲーム的な楽しみ方が可能なのだ。自分が育てたキャラと他人とが戦っているのを見るのは手塩にかけた我が子を見守るような気分で非常に楽しい。

対するPSの場合、ナムコの「鉄拳2」がこの3月に発売予定になっている。予想の話でしかないのだが、アーケード版より面白いという人もいるPS版「鉄拳」の出来や、アーケード版がPS互換基盤、SYSTEM11上で動いていることを考えると、移植に関してさほど問題はないだろう。気になるのはプラスαの部分だが、中ボスが順次使用可能になるという、ある意味コンシューマ的な試みを既におこなっている「鉄拳2」だけに、移植に際しどのような新要素が加わってるのかが非常に楽



サターンオリジナルのチームバトルモード。遊びの幅が広がった。

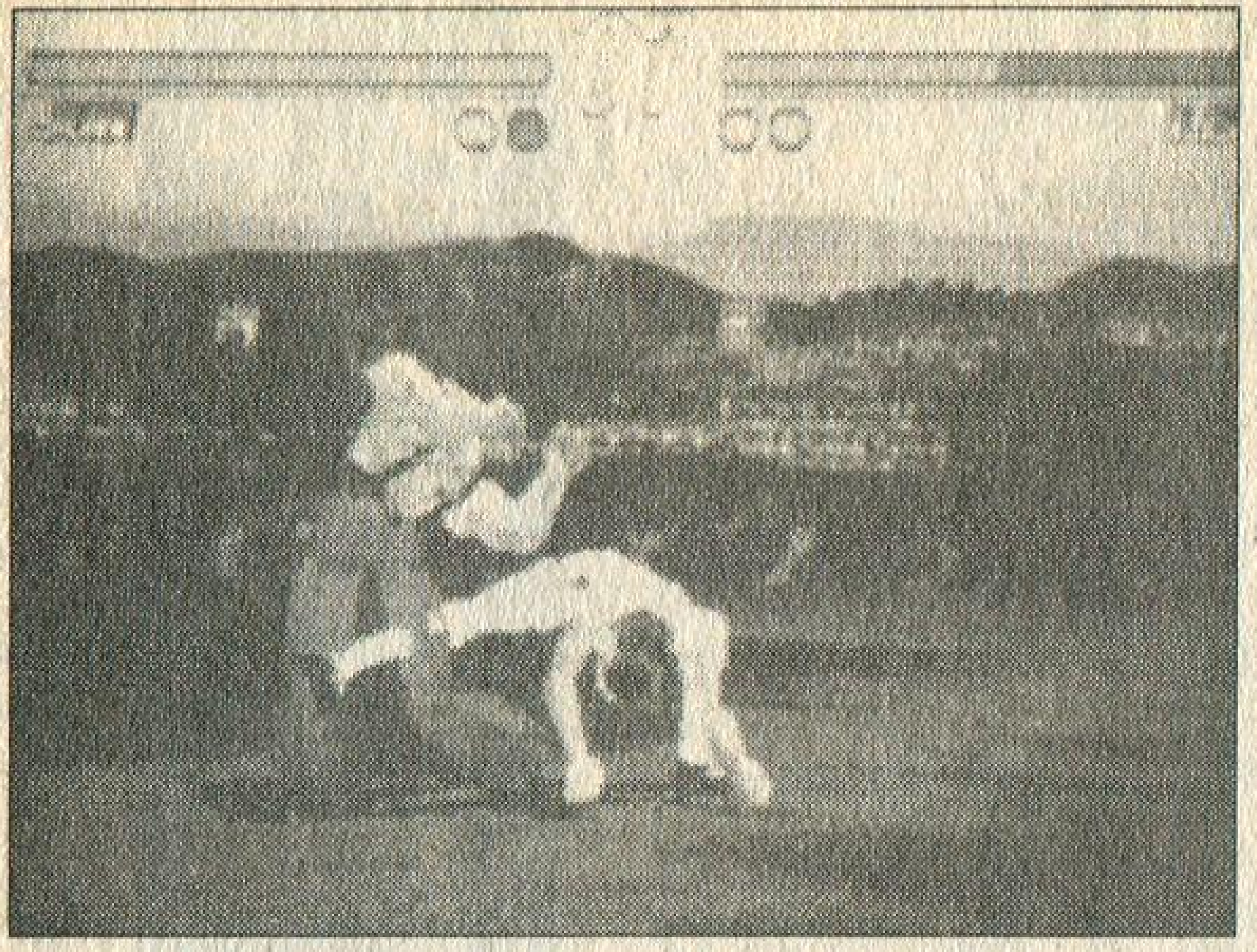
バーチャファイター2 ［格闘ACG］	メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'95年12月1日 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995

しみな部分である。

32bit

「バーチャ」「鉄拳」以外の作品を巡る状況

しかしセガ、ナムコは3D格闘ゲームのノウハウを十分に蓄積させているメーカーであり、特にセガはサターンの開発元でもある。この2社以外が開発した作品を比較すると、「ゼロディバイド」「闘魂烈伝」と3D格闘のヒットタイトルを持つPSに比べサターンの層の薄さが目立ってしまう。昨年11月に発売された「闘神伝S」はセガの子会社が移植を行いセガブランドで発売された作品だが、PS版「闘神伝」に比べてキャラの動きがぎこちなく、背景といった演出部分でもPS版にかなり見劣りしてしまう内容だ。この作品をみる限り、セガ以外のメーカーからオリジナルの3D格闘ゲームが次々と発売されるという状況が来るまでには時間がかかりそうだ。



鉄拳2の新キャラ、ジュンとレイの再現度は？

一方PSの場合、開発のしやすさが層の厚さにつながっているが、裏を返せば安易な作品の乱発という危険性を抱えているということでもある。またやはり「バーチャ」という存在は大きく、これと比較してのPSのタイトルの小粒感は否めない。この点を「鉄拳2」やナムコのアーケードの新作「ソウルエッジ」が補えるかという点が気になるところだ。だがセガも「ファイティングバイパーズ」の移植や、人気キャラクター、ソニックの3D格闘ゲームの開発など、「バーチャ」以降の展開をすでに始めており、その次第によっては「3D格闘はサターンの独壇場」という状況になる可能性はまだまだ十分にあるといえるだろう。

（編集部）

指から伝わる爽快感 バーチャコップの魅力

ガンシューティングは、コンシューマとしては飽きの早いジャンルだろう。プレイヤーのテクニックは、いかに素早く、正確に狙いをつけるかという一点のみ。それも敵キャラの出現・行動パターンを憶えてしまえば、テクニック以前の問題になってしまうから。しかし『バーチャコップ』、これがなかなか飽きない。そこで、なぜ飽きないのかと分析してみると（そんなオオゲサなもんでもないが）……ひとつは「段位認定モード」。AM2研お得意のお楽しみ要素だ。もうひとつは「練習モード」。2P対戦が可能なので違ったおもしろさがある。しかし、イチバンはリアクションだ。敵キャラは弾がヒットした個所によってリアクションが変わる。ドラム缶を爆発させ、パソコンモニターや自動車のフロントグラスを撃ち抜ける。プレイヤーのアクションによって画面内のリアクションが変化するから、飽きないのだ。しかも、敵キャラに数発ヒットさせれば点数がハネ上がるという得点ルールは、演出とゲームデザインが高次元で結びついたアイディア。ゲームに奥行きを与え、しかも飽きない。コンシューマのガンシューティングで、初めての飽きないソフトが、この『バーチャコップ』だ。飽きないゲームは安心して買えるよね。



狙え!! ジャスティスショット!! これは悪い例（笑）。

（松島賢司）

鉄拳2［格闘ACG］ メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'95年 ©NAMCO LTD.

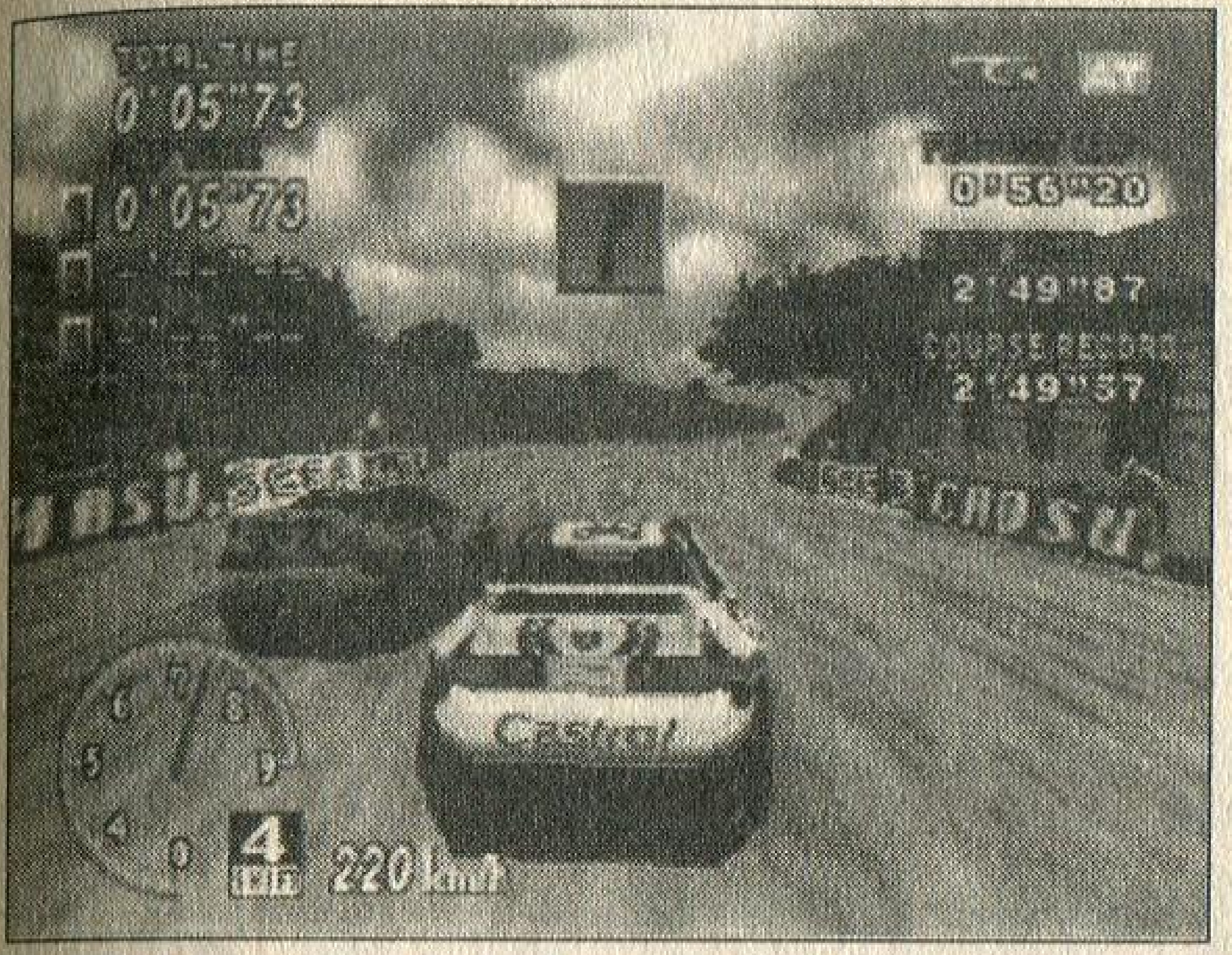
バーチャコップ［GSG］ メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥7,800（バーチャガンセット）／発売日：'95年11月24日 ©SEGA 1994,1995

人気のレースゲーム

セガラリー・チャンピオンシップ VS リッジレーサー レボリューション

「セガラリー・チャンピオンシップ（以下セガラリー）」と「リッジレーサー レボリューション（以下RRR）」。共にゲームの本質部分の移植度は高い。ドライバー視点でのプレイを前提としたRRRの車幅感覚は、前作同様完璧に再現されているし、セガラリーの「曲がらない」ドリフトの楽しさは健在で、一本の作品としては共に一線級の内容だ。

ただ、コンシューマならではの魅力で、セガラリーに若干軍配が上がるのではないだろうか。「前作でできたことはすべてできる」RRR。しかし、それ以外の魅力はというと寂しいのも事実だ。ウリの通信対戦も底が深いようで実は浅い。上級者同士の対戦ではラスト1周、それも後半部での勝負となり、わざわざコースを3周走らせる理由に乏しい。一方セガラリーは、細かいセッティングによるオリジナルカーの作成もさることながら、ゴーストカーというアイディアが「敵車を抜く」ではなく「最速ラインを走る」というゲーム性を一段と深いものにしている。それは、単なるオプションの追加に留まらない、コンシューマゲームならではの遊びの要素の追加と言えるだろう。（編集部）



前を行くゴーストカーのラインを真似して走れ。

まだまだ魅力の2Dゲーム

カプコン格闘・STGたちの行方は!?

32 bit

移植度は高いカプコン対戦格闘ゲーム

アーケードで高い人気を得たカプコン対戦格闘ゲームが、続々とサターン、PSに移植されている。

サターンの移植第一弾となったのが、「X-MEN」だ。

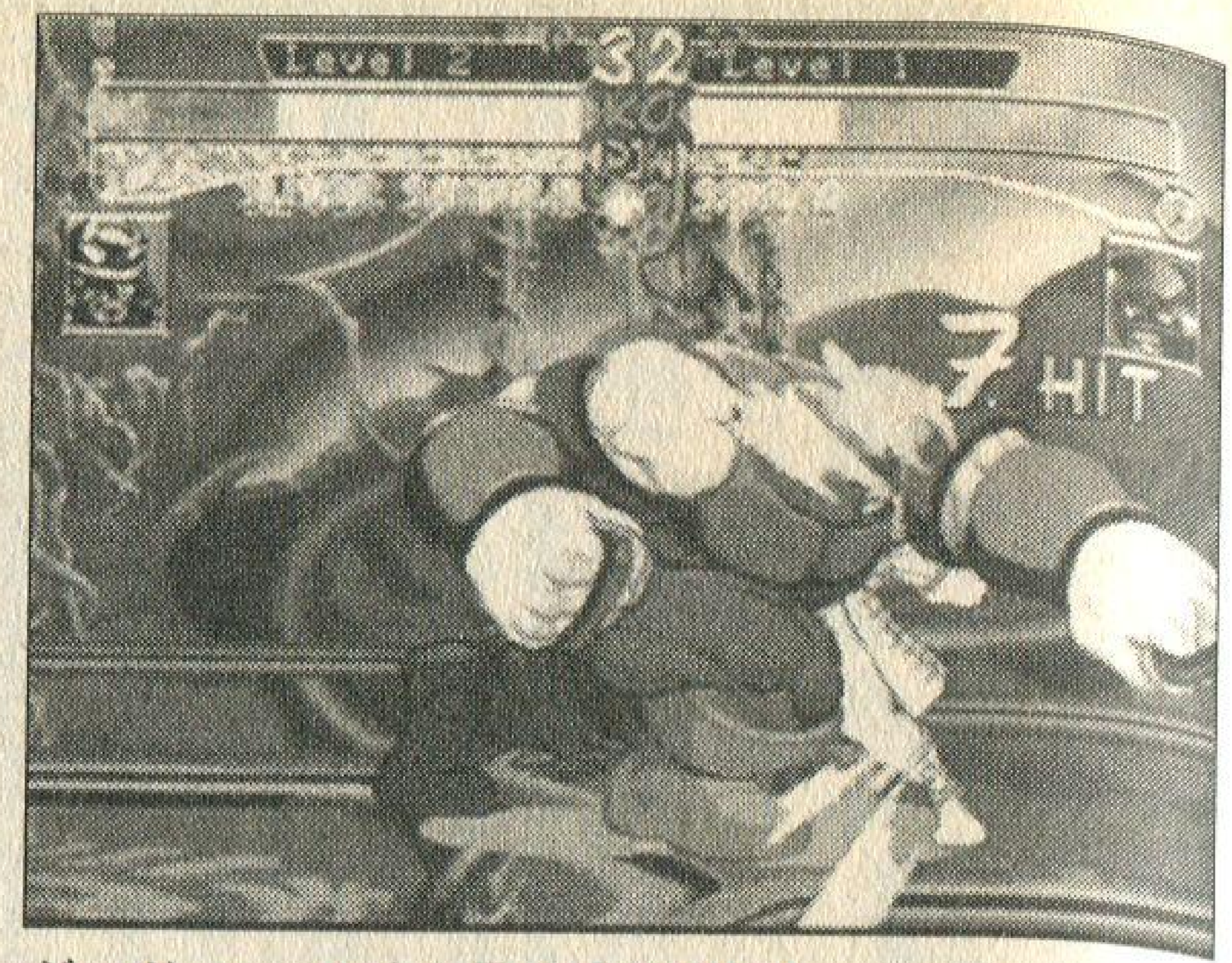
アーケード版と比べて、一部アニメーションパターンが削られているそうだが、見た目にはほとんど分からない。画面半分を占めるような大型キャラも実にキビキビとよく動いてくれる。誰もが納得するハイレベルな移植だ。

一方のPSでは「ストリートファイターZERO」が発売された。こちらも細かい点を除けば、ほぼアーケード版と同じ感覚でプレイできた。「PSに2D格闘は無理」という風説を払拭するような高い移植度である。

だが問題は、ハードの性能でもソフトの質でもなく、パッドにある。サターンのパッドはボタン配置がアーケードと同じなのでなんとか遊べる。しかしPSのパッドは、ボタン操作が非常に煩わしい。加えて十字キーが使いにくく、思い通りにキャラクターが動かせない。細かく、そして激しい操作を強要される対戦格闘ゲームにおいて、PSのパッドは致命的である。

別売りのジョイスティック等に頼らざるを得ない状況は、明らかにPSにとってハンデである。さらに、サターンでは「ヴァンパイアハンター」が移植されるというのに、PSは前作「ヴァンパイア」の発売が延期に次ぐ延期。2D格闘ゲームに関して言えば、PSは少し辛いところがあるかもしれない（PSにもSNK参入という明るいニュースもあるが…）。

セガラリー・チャンピオンシップ [RCG]	メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'95年12月29日
リッジレーサー レボリューション [RCG]	メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年12月3日
X-MEN [格闘ACG]	メーカー：カプコン／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'95年11月22日


ジャガーノートも大暴れ「X-MEN」

32bit 新世代機で復活シューティングゲーム

'95年末、アーケードからの移植作が同時期に発売された。中でも注目されたのは、PS、SSの両機種でリリースされた「海底大戦争」と「ガンバード」である。

まずは「海底大戦争」。実際のプレイ感覚は、SS版の方が悪い。PS版に比べて処理落ちが激しく、遅い。ボスの前のCD読み込みも長く、ゲーム進行が寸断されるような印象を受ける。

スプライト機能が強いサターンは、STGに適しているはずだ。それを考えると、SS版「海底大戦争」の出来には不満を覚える。

一方「ガンバード」は、「海底大戦争」と違って、PS版、SS版をまったく同じメーカーが制作したため、PS版が若干読み込み時間が長いことぐらいしか目に見えた差はない。移植の出来はほぼ同じ、どちらもアーケード版にかなり近い。

この「ガンバード」に関しては、移植の出来以前に決定的な違いがある。モニターを縦にしてプレイするアーケードモードが、SS版にあってPS版にはないのだ。家庭用とはいえ、縦画面で行う縦スクロールシューティングを縦画面でプレイできないPS版は、完全移植とは言えないのではないか。

家庭用「ガンバード」には、ソフト的な連射、難易度調整、そして募集したイラストを展示するコーナーまである。こういった家庭用だけの付加価値を持たせることは大事だと思う。だが、他の移植作にも言えるが、そうした付録は、完全な移植をした上で付け足してもらいたい。肝心な移植が不完全だと、ファンにとっては付録があっても魅力が半減してしまう。

完全な移植の例としてあげられるのが、SSの「レイヤーセクション」と「ダライアス外伝」である。高い完成度の移植作は、ハードの購入を促すほどの力を持っている。先の二作品のためにSSを買ったシューティングファンが多数いると思われる。

今後発売されるアーケード移植作としては、PSに「ウルフファング」SSに「メタルブラック」というマニアックSTGがある。どちらもシューティングファンが飛びつくタイトルなので、ハードの売り上げに貢献するだろう。これらの移植の出来に期待したい。（編集部）



退廃と混沌が渦巻く「海底大戦争」



まんが：さいとーあゆみ

ストリートファイターZERO［格闘ACG］	メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年12月29日
海底大戦争［STG］	メーカー：イマジニア／機種：サターン／価格：¥6,800／発売日：'95年12月15日
海底大戦争［STG］	メーカー：エクシングエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年11月3日 ©XING/IREM 1995
ガンバード［STG］	メーカー：アトラス／機種：サターン・プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年12月15日

流通の現場から

年末商戦に沸いた両陣営。果たしてどちらに軍配が上がったのか。小売り、流通の現場から現状を探ってみた。

32bit 年末商戦はサターンに軍配

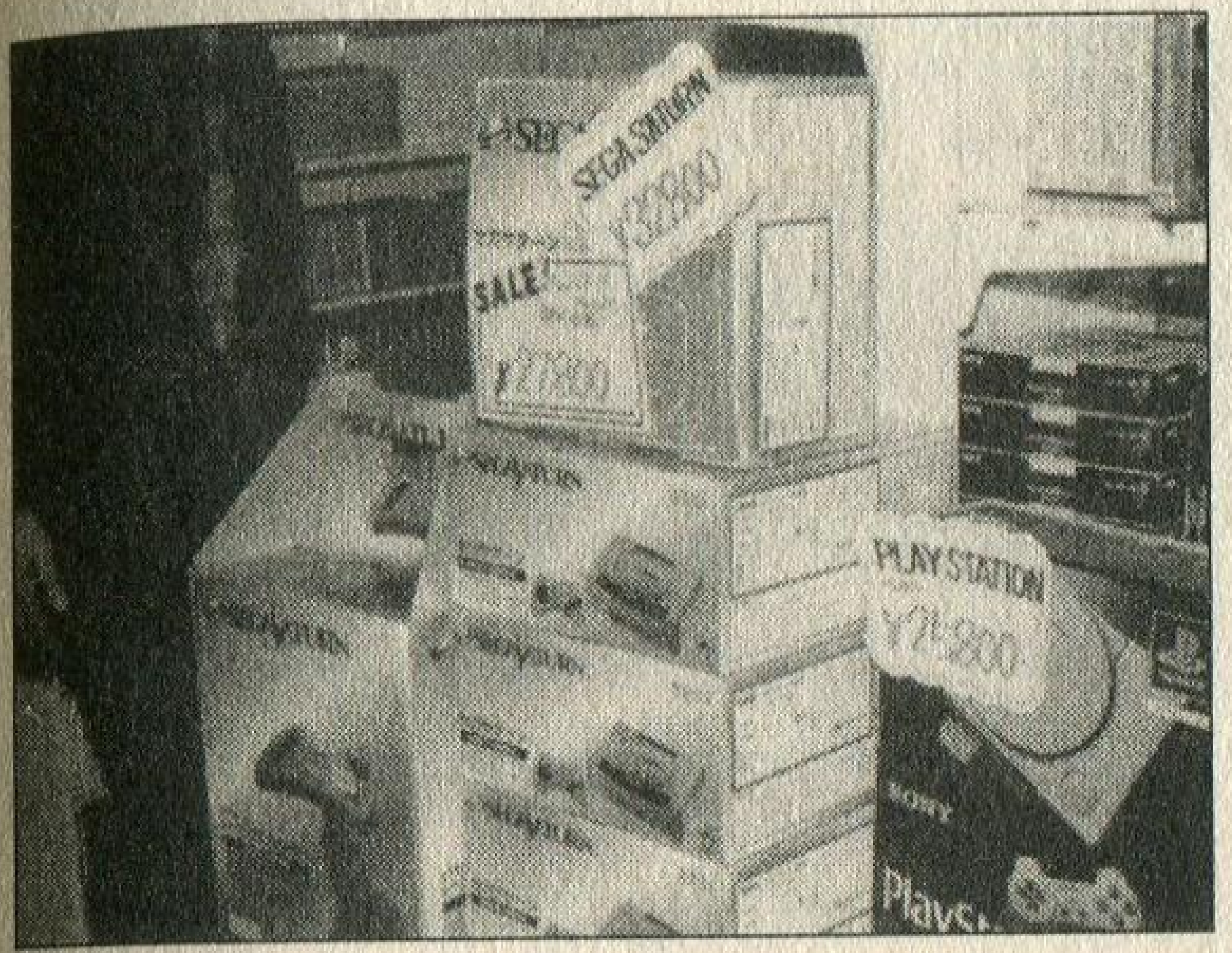
年末年始のPSとサターンの激しい販売合戦。結果はどうだったのだろうか。クリスマス商戦に沸く秋葉原で取材を行った。

「サターンの方が動きが良い。バーチャ2とキャッシュバックキャンペーンでかなり引っ張った感じです。うちの店で言うと、サターン5：PS3：SFC2ぐらいの割合で本体が売れてますね」（メッセサンオー、稲越氏）

「今、サターンを店に置いておけば、1週間で50台は確実に捌ける。でもPSは無理ですね」（フリージア、引田氏）。

また、フリージアは秋葉原で数少ないPSの中古を扱う店。そこでPSの中古市場について聞くと「一時本体はほとんど中古が集まらなかったんですが、最近は徐々に集まりはじめています。バーチャファイター2の影響もあるでしょうし、サターンの方がいいソフトが出るというので」とのことだった。

実際、編集部の調査では、サターンとPSの販売台数が5倍近く開いた週もあった。総じて、年末商戦ではサターンが攻勢だったと言えるだろう。



激しい販売合戦が繰り広げられた年末商戦。

32bit 問題になりつつある在庫ソフトの処理

そんな中で、最近問題となりつつあるのが店頭で売れ残った在庫ソフトの問題。特に定価販売を推奨しているPSでは、定価を下げて処分する方式が取れず、在庫の圧迫はショップの死活問題となりつつある。そのため、余ったソフトをブローカーに売却する、いわゆる逆流通が起こりつつあるのが現状だ。前述のフリージアも、そうしたブローカーからPSソフトを仕入れて販売している。

「目に見える圧力は一切ないですよ。僕もそれを想定して仕入れをしてますし。『ピョピョ』など、最近SCEのソフトはシリアルナンバーを入れるようになってきましたよね。ソフトの追跡調査の為なんですが、他店とそっくり商品を交換したり」（同、引田氏）。他にも、定価販売を推奨するなら返品制をとの声も少なくない。

一方セガは、前号で掲載したように自社サターンソフトの値引率を1割以内に抑えるように、市場に協力を求めていたが、この度発売後4カ月目に入ったソフトはオープンプライスに変更した。そのため、余ったサターンソフトはショップ単位で値引き販売されている。'95年12月25日現在「学校の怪談」新品価格980円、中古価格780円、買い取り価格100円。年末商戦の陰でこうした捨て値ソフトの存在も出始めている。

セガ・ユナイテッドという名の「初心会」流通を擁すセガと、ある種ショップに負担を強いるSCE。流通に正解はないと言われる。両陣営の今後の動向が注目される。

任天堂・山内社長は語る
「テレビゲーム市場の展望」

（'95年11月24日講演より抜粋）

Nintendo64の前に、バーチャルボーイの低迷についてご説明させていただきたい。バーチャルボーイは、テレビゲームとの異質性が強調できるようなソフトがなかったためにユーザーの支持を得られませんでした。とにかくもう一度バーチャルボーイらしいソフトをなんとか作り上げて、ユーザーの方々にご判断を仰ぎたい。来年できるだけ早い時期に再スタートを切りたいと思っています。（中略）

64ビットマシンの説明をさせていただきたいと思います。Nintendo64対応のソフトというのは30種類ほど今スタートしております。その中で『スーパーマリオ64』は、実は完成度は50％程度です。今日遊んでいただいた方々はお感じになったと思うんですけれども、今までの『スーパーマリオ』シリーズと違って、いろいろなところで、ゲームソフトとしての価値が高まっているとお思いいただけたのではないかとは思っているわけでありますけれども、これは完成度を上げて行きますと、おそらく、ちょっと自惚れが過ぎるのかもしれませんけれども、テレビゲーム史上最高の傑作になる。これだけは、任天堂は間違いなく実現できると思っているわけでありまして、『スーパーマリオ』のスタッフはここのところ大変な重労働になっておりますけれども、皆それを目指して努力しています。（中略）

どうも昨今は、テレビゲームというものに対してよく知らない方々が、どんどんいろんなことを書いたり喋ったりされるので、おかしくなってきているわけです。テレビゲーム本来の姿というか、その実際の姿、実像が霞んできている。これは困るんです。こんなことでは、テレビゲームの前途は危うくなってしまう。

今のテレビゲームマーケットは、一体どうなっているのかと考えますと、これはまことに楽観できない状態になってきている。

もの凄い勢いで様々なゲームが市場に溢れてきて、開発者たちはもうどうしたらいいか分からなくなってきた。そうなってきますと、結局いちばん安易な道、簡単な道を選ぼうとするのが人間で、例えば、たくさんの種類を作ったり、そう作ったら1つや2つ当たるかもしれないということで、たくさんのソフトを作ろうとする。

しかし、そんなことで、目の肥えたユーザーを納得させるゲームが作れたら、これはもう甘い話でありまして、そんな仕組みをいくら考えましても、ユーザーは全然そんなことに対して、拒否反応を起こすだけでありまして、当然のことながら駄作、愚作、つまりダメソフトが増えてきます。（中略）

この間、たまたま「次世代のゲーム機の注目のロールプレイングゲーム」という紹介記事を読みました。次世代のゲーム機とは何なのか。私はよく分かりません。本来ソフト主導のマーケットで、次世代機とはハードのことです。

多くのユーザーは、何を求めているんですか？ ゲーム機を求めているんですか？

テレビゲーム市場に「次世代」なんて言葉はおかしいんです。それはいわばゲームソフトというものを知らないんでしょう。知らないから、そういうことが言えるんだ。

今のそのソフトですけれども、これは『ドラゴンクエスト』と似ているわけです。『ドラゴンクエスト』と似ているのは、何もこのソフトだけではありません。ロールプレイングゲームで『ドラゴンクエスト』と似たソフトというのは過去にもいくつも発売されてきました。だがしかし、多くのユーザーは「これはドラゴンクエストの真似だな」ということを知っているわけです。

すなわち、真似ソフトは、ダメソフトなんですよ。その真似ソフトが、洪水のように出てくる駄作愚作のある部分を占めているわけです。こんなことで、目の肥えたユーザーはとうてい説得できません。だからこそダメソフトは氾濫してくる。そして流通は、それに圧迫されるわけですよ。だから流通が買わなければいいわけです。買うからいけないんですよ。そんなダメソフトは、流通が勉強されて、選択されて、そしてユーザーの立場に立たれて、お買いにならなければいちばん早く、しかも的確に解決する問題なのだけれども、残念ながら流通に目がない。だから、ついついいろんなダメソフトを買う。

流通の意識転換か流通の成長を待つということが極めて重要になってくるわけでありますけれども、一方ではいかにしてダメソフトの数を減らしていくか、そして手詰まり感がみなぎる開発チームに新しい種、新しい仕掛けを作れる材料を提供していけるか、そこに重要な問題があるわけです。

Nintendo64というのは、なんのために発売したのか。当然のことながら、テレビゲームマーケットを守るために発売するわけです。一人、任天堂がこのテレビゲーム市場の絶対的な覇者になる、任天堂の独占体制を築きたい、そんなことを考えて発売するのではありません。（中略）

Nintendo64では、新しいタイプのマスクロムを使います。ユーザーにとってローディングがない、そういう利点もありますが、それよりも任天堂はスーパーファミコンを通して、マスクロムの他に、いろいろな半導体を内蔵してきました。カセットの中にマスクロム以外の半導体を内蔵させることによって、様々な新しい提案をやってきました。もしもテレビゲームをもっともっと長期的に展望するならば、あるいはこのカセットに内蔵できるいろいろな半導体、これがNintendo64の時代になったとしましても活きる可能性を秘めている。ですからマスクロムというよりも、任天堂はカセット方式を残したいんです。

また、来年度末、オプションで磁器ディスクアダプターを発売予定ですが、書き込みができる、書き込みと読み出しができる、そういう高速、大容量の磁気メディアによって、膨大なバックアップ容量を持っているそのメディアを使って、そしてこれによってソフト開発のときに、今までのテレビゲームソフトでは実現できなかった新しい遊び、全く新しい提案をしていきたい。ユーザーの方々に知ってもらいたい。（中略）

さきほど私はドラゴンクエストの生みの親である堀井雄二さんにお目にかかってお話をしました。何とかもっと早く、今までのドラゴンクエストとはコンセプトが違う、ユーザーに『こんなドラゴンクエストが出たのか』『これはまさにセンセーショナルなドラゴンクエスト』と言ってもらえるようなものは作れないだろうか？ つまり、書き込みができるドラゴンクエストです。堀井さん、ぜひ作っていただけないでしょうか？ と私はお願いしたんですけれども、堀井さんも非常に興味を持たれて、新しい種や仕掛けを盛り込んだドラゴンクエストを書き込めるソフトとして出すことに積極的でありました。

私どもはこれをさきほどから申し上げておりますように、とにかくテレビゲームを市場の活性化の最大のポイントに持っていきたい、と願望を持っているが故に、今任天堂は当社の宮本茂がチームを組織して、アクションロールプレイングゲーム「ゼルダの伝説」、つまり書き込める「ゼルダの伝説」の開発を進めております。来年の年末に、この書き込める「ゼルダ」とオプションの磁器ディスクアダプターでもって、この路線を再来年には多くのユーザーが拍手を持って迎えてくれるような形にしたい、これが任天堂の当面の課題です。（中略）

昨今のようにスーパーファミコンのソフトが一万円を超えるようになってくると、価格的に折り合いがつきません。Nintendo64のソフトは、希望小売り価格9800円で販売するわけですから、棲み分けをはかるためには、大幅に価格を下げてもらわねばなりません。国内1500万台もハードが普及したスーパーファミコンのソフト市場というものが、来年も消えないんですよ、ということを何とか示していきたいと考えております。

任天堂は、先見の明があるソフトメーカーさんと共に、少数精鋭のソフト開発路線を確立して、このマーケットを守っていかねばならない、という決意を新たにいたしております。（後略）

ベールを脱いだ
最強(!?)ハード

NINTENDO64は「究極のゲームマシン」になれるのか。

昨年11月の初心会でついにベールを脱いだ64ビットファミコン「NINTENDO64」。新しいゲーム性の提示を掲げるその姿勢は、ゲーム業界に何をもたらすのだろうか。現状をもう一度見つめ直す。

32 bit

初心会で発表されたN64の実力の一端

'95年11月14日、幕張メッセで行われた第7回初心会で、ついにその姿を現した64ビットファミコン、NINTENDO64（以下N64）。64ビットRISCCPUを搭載し、高精度のリアルタイムCGを可能にしたハードウェアで、本体同時発売予定の『スーパーマリオ64（仮）』の継ぎ目の見えない、なめらかな3Dポリゴンで描かれたアクションを見て、改めて任天堂の底力を感じた者も多かったのではないか。

N64はSFCと同じくROMカセット方式を採用している。これについてはコストなどの問題もあり賛否両論はあるが、ソフトの使いやすさを考えると、確かに利点は多い。実際、低年齢層のユーザーのことを考えるならば、ROMカセットはキズがつきやすくデリケートなCD-ROMよりも扱いが簡単で耐久性があり、シークタイムの不快感からも解放されることになる。またカセット内部にチップを搭載することによってコピーソフト対策がとれるという側面もあり、あえて従来のROMカセット方式を選択したという任天堂の主張にも、うなずけなくもない。

加えて印象に残るのが、あの独特な形状のコントロールパッドだろう。今回初めて登場した3Dスティックと呼ばれるアナログコントローラーだが、360度方向への微妙な入力が可能になったことで従来では表現できなかった操作のゲームが可能になるだろう。また持ち方を変えることにより、ジョイスティックなど別の入力装置にたよらなくても、あらゆるジャンルのゲームに対応できるという設計になっており、ゲームマシンとしての設計思想は「新しい遊び方の提案」にあり、それはコントローラにあるという任天堂の主張を体現している。また'96年12月には磁気ディスクドライブが発売され、データの読み書きが可能なゲームが登場予定で、新たな「書き込める」ゲーム性を提案するというが、それはどのようなものになるのだろう。

NINTENDO64

■発売予定日　1996年4月21日
■標準価格（予定）　25,000円
■本体同梱物　NINTENDO64
コントローラー（グレー）×1
ACアダプター（専用）
■別売りアクセサリ　カラーコントローラー
メモリーパック　ステレオAVケーブル・
S端子ケーブル（SFC共通）　RFモジュレータユニット
■ゲームソフトウェア
標準価格（予定）9,800円　64Mbitまたは
96MbitのROMカセット方式



32 bit

現状で推測される様々な疑問群

ただ、N64にも今後心配がないわけではない。この「新しく独創的なゲームの提案」という基本構想にすべてのサードパーティがついていくことができるかどうか。今後大容量化するROMカセットの販売価格をどう抑えられるかが成功の鍵になってくるだろうが、高額な開発コストや参入メーカーの絞り込みをしてソフトのクオリティを維持する「セカンドパーティ構想」など、ソフトメーカーにとっては相当な開発負荷がかかってくるだろう。4月の本体同時発売ソフトとして『スーパーマリオ64（仮）』を含む3タイトルが発売予定で、その次のソフトとして『マリオカート64（仮）』が発売されるのは6月という話も伝わっている。逆に開発負荷を下げることによっていわゆる「クソゲー」を乱発させるのでは意味が無い。はたして限られたセカンドパーティだけで安定したソフトのリリースが可能なのか心配が残る。



「スーパーマリオ64（仮）」は新しい可能性を開くか。

また、現在発表されているソフトのラインナップを見る限り、N64の画像表示はビットマップ（ドット）の概念を捨ててしまったように見える（磁気ディスクドライブにビットマップ機能が搭載されるとの一部の噂もある）。今後、それで既存のタイトルの継続ができるのだろうか。例えばテキスト形式のゲームなどはどうなるのだろう。ゲームの新しい提案をするかわりに、幅を狭めてしまった感があるがどうなるのだろう。

逆に、今後SFCが継続してその役を担うのか。ならば任天堂は一層SFCの市場を維持する必要がある。'95年の年末商戦においてSFC市場はスーパードンキーコング2、ドラクエⅥ、桃電DXなどのビッグタイトルがスポット的に売れている状況で、いわゆる「ドラクエバブル」の後はどうなるのだろうか。今後も魅力あるソフトがどれだけ出るかにかかっているのだが、『ファイアーエムブレム2』『スーパーマリオRPG』などのユーザーが安心するだけのビッグタイトルを継続して発表していかなければ、やがて市場は崩れ、結果としてサードパーティもSFCから手を引いてしまう結果になるだろう。

また、磁気ディスクの「書き込める」点にどこまでゲーム性としての意味を持たせているのだろうか。山内社長の話ではゲームの世界が個々のプレイヤーで無限増殖をしていくようなイメージさえ持たせられるが、これだけのユーザーからの期待にどのように応えていくのだろう。いずれにせよ現状では何とも言えない。ただ周囲からの熱い視線が任天堂に向けられているだけだ。

（加藤サイ九朗）

新しい仕掛けのできる環境が求められています

任天堂広報室長
今西紘史

一部マスコミの報道からすると意外と思われるかもしれませんが、この年末商戦を見てもスーパーファミコンのハード、ソフトが頑張っており、やはりスーパーファミコンだとの声が多いと思います。

ゲームソフト全般に行き詰まり感が充満しており、今ヒットしている物でもこのままのコンセプトではマッチモアのユーザーを説得できず、ゲーム離れが生じてしまいます。今まさに新しい仕掛けができる環境が求められているのであり、任天堂は「NINTENDO64」により、例えばアナログの3Dスティックや書き込める磁気ディスクメディアを提案してゲームソフトにおける新しいジャンルの想像やゲームの枠を広げられる世界を実現し、家庭用テレビゲームソフトマーケットの維持拡大を計りたいと思っています。

新世代機 読者の主張

ネオジオCDの方が16ビットであれだけ詰め込んでスゲェ。
ローディング遅いし、ユーザーを裏切ってセガとくっついたけどさ。

（埼玉県　大畑郁雄）

総論

来るべきN64、そして2機種の今後

200万台出荷を突破して第2ラウンドに入ったPSとサターン。今年度は任天堂期待のNINTENDO64が発売される。N64を迎えての2機種の今後は？

32bit PS、サターン各々のスタンスの違い

新世代機の2大巨頭であるPS、サターンについて、メーカーやサードパーティ、流通などあらゆる方面から意見を聞き、現状を捉えようとしてみたが、両者を見比べてみると「ゲームマシン」というものを正面から捉え、既存の考え方を継承しているのがセガであり、「ゲームマシン」そのものを新しい角度から捉えようとしているのがSCEであるというような印象を受けた。

ゲームファン指向のサターンと、マーケティング指向のPS。その方向性のどちらが正解かは別にして、そのハードのコンセプトがそれぞれ今まで登場したソフトラインナップに如実に現れている。

だが、ソフトメーカーにしてみれば、ゲーム制作においてハードスペックのみで考えれば、どちらもそれほど決定的な差は無いという。正直なところ、ハードメーカー以外、多くのサードパーティはハード別に特徴を出していこうとか、差別化させようというようなことは重要に考えていないだろう。一説にPSは3Dポリゴンゲーム向き、サターンは2Dゲームが得意と言われるが、それだけではないことは、今までのソフトラインナップが証明している。どちらのハードでも「作って作れないゲームはない」のだ。

PS、サターン両方のソフトを開発しているソフトメーカーが純粋に利益のみを考えるならば、1つのタイトルでPSとサターン同時にリリースする、マルチプラットフォーム展開を狙うのが当然だろう。各ハード別に一部を小変更すればよい。同時発売なら全く同じゲーム仕様でも、特に文句は言われずに済むし、システムやグラフィックデータなどの共有がきく。実際の開発コストは1.5ライン分程度かそれ以下ですみ、利益は2ライン分で考えられるというのだから。事実そのようなタイトルが既に幾つか存在し、また今後も増え続けることだろう。

実際、両方のハードを所有しているユーザーも少なからずいる。そうなると「このマシンでは遊べない」というようなハードの価値観が薄れる上、どちらか一方の発売が遅れれば、遅れた方のハードメーカーとしては当然それだけ販売数に影響を受ける（徹底した販売価格の管理をしているPSより、量販店で小売価格が安くなるサターンの方が有利になる側面もある）。そのため、敬遠されたり出荷数の調整をされるようなことをほのめかすというような意地悪（?）をされたというソフトメーカーの話も耳にしている。ハードメーカーとして面白くないのもわからなくもないが、もはやセガ、

新世代機 読者の主張
それが悪いわけではないが、移植作品ばかり出ている気がする。
もっと面白いオリジナル作品をたくさん出して欲しい。
（滋賀県　久保田陽介）

ソニー自身が明確な方向性を持ってソフトを引っ張っていかなければ、それぞれの市場を確立していくことは難しいだろう。

N64はSFCの市場を引き継ぐか

そんな中で、この4月に登場する予定のNINTENDO64の影響を無視することはできない。

「新しいゲームの遊び方、価値観の提案」を掲げて、ハード設計、ゲームソフトのクオリティまで管理する任天堂の戦略に、セガ、SCE両者はどのような対策で迎え撃つのか。現状を客観的にみればPS、サターン共に低年齢層ユーザーのシェアを獲得することは成功していない。その原因については、PSの子供を意識しているようで実は大人に向いている、広告代理店的なマーケティング戦略。例えばPSのCFなどは趣向が凝らされており、我々が見れば面白く話題性があるのだが、タイトルそのものの情報量、訴求性については疑問があり、低年齢層にとってはあまり伝わっていない状況があるだろう。一方サターンの良く言えば硬派、悪く言えば難易度が高くある種閉鎖的なタイトルが多いので、低年齢層に難しいというイメージを与えてしまうソフトラインナップもあるだろう。この状況を打開するにはどちらも容易ではないだろう。セガ、SCEが認めようと認めまいと、既に「PS、サターンはSFCより上の世代のハード」という評価が与えられてしまっているのだから。

今後は、その事実を踏まえた上で、展開していくことになるのだろうが、N64のスタンスは、その発売予定のソフトラインナップを見ても、SFCのユーザー層をそのまま継承し展開していくだろう。そして「子供から遊べる全世代的なゲームマシン」としての位置を確立してしまうのではないか。そしてPSユーザーはSFCを卒業し（大作RPGを擁するSFCサードパーティ参入の噂もあるが）、多くの趣味の一つとしてゲームを楽しむというような高い年齢層に、サターンユーザーはより深く、マニアックにのめり込んだゲームフリーク層に……。

ハードメーカーそれぞれが独自の棲み分けを願うのならば問題はない。そのときは今まで通り任天堂が市場の覇権を握るだろうというのが大方の予想だ。しかし、セガ、SCEが任天堂のシェア獲得を狙い、トップを目指すというのであれば話は別だ。ユーザーがそれぞれのハードに対して何を望んでいるか判断した上で、足下にある問題点を解決していく必要があり、今後の展開を考えなければならないと思われる。



他の新世代機たち

PSとサターンに話題が集中した昨年の年末商戦。だが、その他の新世代機たちはどうなのだろう。

まず、厳しい商戦を強いられている3DO。しかし、64ビット・アクセラレーター「M2」システムが、松下電器の主導で着実に進められており、「今度こそパナソニックが本気になった」との声も多い。3DO用ソフトも、年末発売された「Dの食卓 ディレクターズカット」や、他ハードでは味わえない海外ゲームが、大人向けのハードという個性を出している。

一方独自路線を突き進むPC-FX。「アンジェリークSpecial」の人気が口コミで広がったのは記憶に新しい。今後も高い画像処理能力を生かしたアニメ路線を標榜している。また、ゲーム開発ツール「PC-FXGA」の発売もパソコンとの良い意味での共生を標榜するPC-FXならではの機能。共にファンには嬉しい戦略だ。

新世代機 読者の主張

ソフトをたくさん発売しすぎ。ソニーもセガも、『年間○○タイトル』と数で勝負するな！月5～10本で十分!!

（岐阜県　ましりと）

論

第六回

讀者ニヨル批評ノページ

批評は偉い人だけがするものじゃない。読者だってゲームについていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちょっと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー。



ＤＱⅥも発売されてから約2カ月程経ち、クリアされた読者も多いことと思います。皆さんの感想はどうだったでしょうか。締切の関係上少ないのではと思っていたⅥの批評が一番多く、それもただⅥについてだけでなく、Ⅵを通してＤＱシリーズ全体について語ってくれたものが多いことが印象的でした。

言葉一つで世界に入れるすごさ

Ⅳをプレイして「ＤＱは3部作で終わるべきだったのでは？」「このＡＩ何とかしてくれ」と吠え、Ⅴを「ＳＦＣに移行した意味って…」と発狂。何だかろくなことがなかったみたいなのに今またシリーズ最新作のⅥが出ると思うと、ワクワクしている自分がいる。この矛盾は一体何なのだろうか。

話題の人気ＲＰＧだから？　シリーズ通してプレイしているための半惰性的？　それだけのために1万円以上もするソフトを買うだろうか（中にはいるかも知れないが）。貴重な時間をさくだろうか。

では何がそこまでさせるのかと考えたところ、言葉の巧みさ、セリフまわしの巧みさにあるのではないかという答がでてきた。ＤＱにでてくるキャラ（街や村に住む住人たちも含む）は、シリーズ通してこと細かにモニター上で演技をしないのは周知の事実。それにもかかわらず、言葉一つでそのキャラの言いたいこと、気持ちや心理が伝わってくる。セリフの一つ一つが人間くさいということになるだろうか。もうプレイしているⅥだが、こんなことがあった。ある村で娘がさらわれていたのを助けだした後、身代金を持って父親がくる。この時に立て替えてもいない身代金を立て替えたというと、持ってきたお金をくれるのだが、あとでもう一度この父親に会うとこう言われる。「娘から聞いたよ。身代金は立て替えていないんだってね。君がどういう人かは知らないが、私は娘が帰ってきただけでいい」と。このセリフにはすごくショックを受けた。ゲームの中のことなのに良心が痛むのなんの。こちらを見下している父親の姿が浮かんで仕方がなかった。

人間くさいということは架空の存在とは言え、そこに親近感や温かさを感じることができる。精神的ダメージまで受けてしまう。あたかも自分がその世界の中にいて、喋りかけられ、生活をしているかのように。ＲＰＧというのは、本来こういうものだったのではないかと思ってしまった。今日では「ＲＰＧはこう」というスタイルが、あるようでないものになっているからよけいに。

肩肘はらず、言葉巧みにその世界にスッと入りこませてくれる。そ



静岡県　アベル

していつのまにか主人公を演じている。それが知らず知らずのうちに、DQを期待してやまないところだと思う。（大阪府　平　新一）



生きた言葉が生み出す存在感

DQ世界の住人たちの言葉は、その人の性格や生い立ちを感じさせるほど生き生きとしています。そういった言葉に対する細かな配慮は、プレイを楽しくさせるだけでなく、その世界の人間たちを存在感あふれる存在にし、ひいてはその世界全体の存在感さえ強めているのです。DQが他の作品の追随を許さないのはこういった点にあるのではないでしょうか。

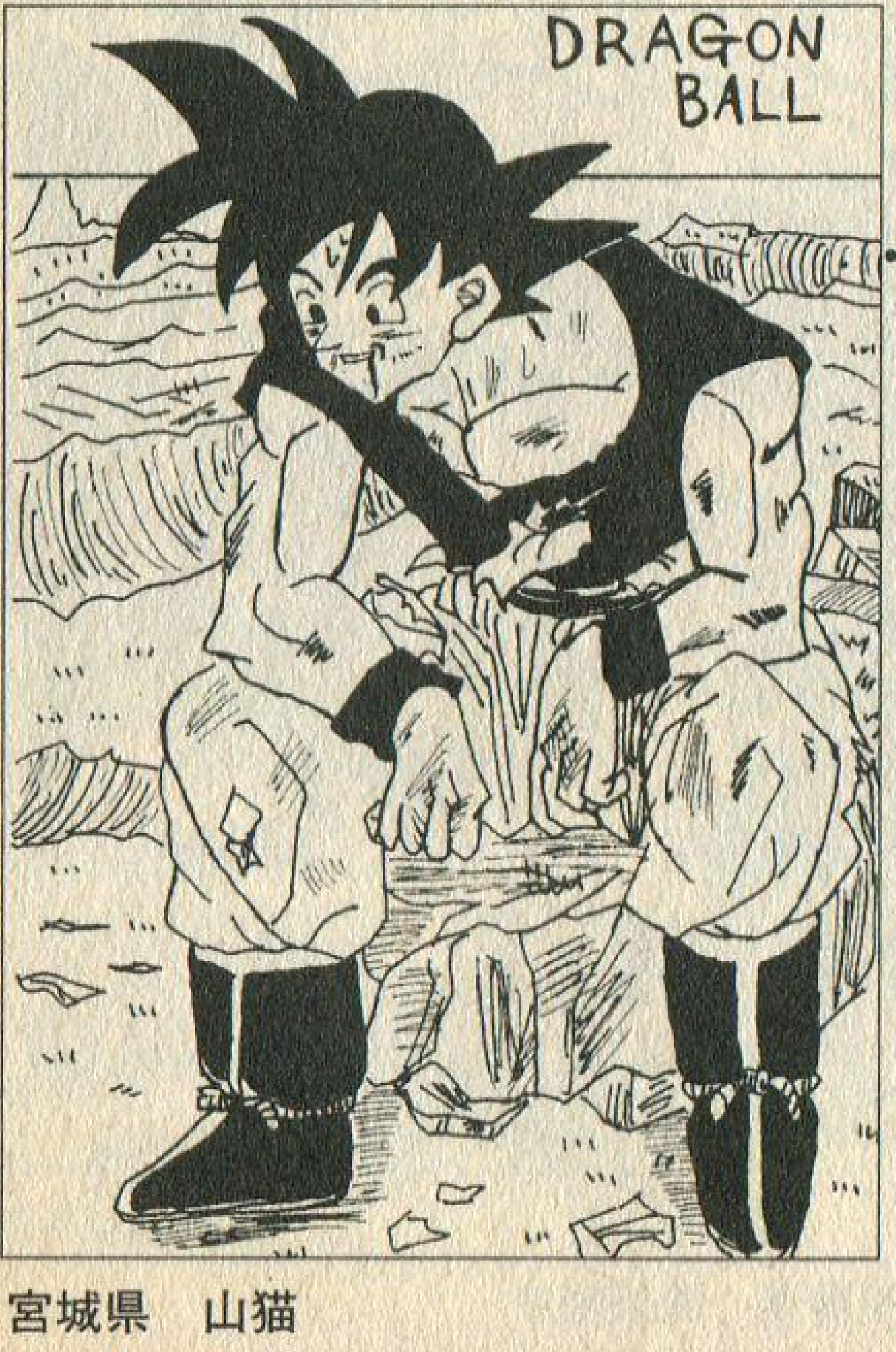
AI戦闘という新しい挑戦

今やRPGの代名詞とも言ってよいほどの存在となったDQ。三作目『そして伝説へ…』でそれは社会現象にまで登り詰めた。おそらくこの時からだろう、RPGというジャンルが日本人に定着したのは。今日、多種多様のRPGが出回っているが、それでもなおDQはトップの座を明け渡すことなく、王者の地位に君臨し続けている。それはひとえにDQの持つ魅力故であろう。

現在、六作目（以下Ⅵ）まで発売されているDQシリーズだが、このすべてを通して主人公は自分である。FFなどによく見られている主人公の独人歩き。つまり、主人公が物語を進めていく手伝いをプレイヤーがするということだ。これだとプレイヤーは常に画面の外から眺める存在であり、その物語を「知る」だけで、「経験」することは出来ないのである。DQにもそれが皆無なわけではない。四作目（以下Ⅳ）で、DQもその失敗を経験している。なんと言っても、ゲームスタート直後に決めた主人公の名がゲームに現れるのが遅すぎる。突然「ライアン」などという名前が出てきたところでは、情報不足の人は混乱したのではないだろうか。こんな理由で失敗したかに見えるⅣだが、これはエニックスにとって一つの挑戦だったのだ。それがAIである。学習能力を持った自動戦闘というと聞こえは良いが、実際はかなり複雑である。プレイした人は分かると思うが、その目玉である学習能力が低いのである。ボスなどに対しザラキを連発しているのを見ると腹が立ってくるし、いつまでたっても回復呪文を唱えてくれなかったり、逆に全然HPが減ってないのに回復呪文を唱えるなど、困ったことが多々ある。しかし、ここがまたマニアには嬉しいところなのである。10回、20回の戦闘では学習の有無が現れて来ないが、100回、200回となると、明らかに学習していることが分かる。効かない呪文は全く唱えなくなるし、その戦闘で最も良いパターンの呪文を唱えてくれるようになる。マヌーサにかかった時に、呪文を使えない仲間が呪文効果のあるアイテムを使って攻撃するのを見ると、賢くなったなぁと涙ぐんでしまう。また、AIキャラが回復呪文を使う際には必ず先制順位が生まれてくる。複数のキャラがピンチに陥った時に、誰を一番回復させるかというその順番だ。クリフトがアリーナばかり回復させる様には、すっかりあてられてしまうところである。ただ、Ⅳで残念なのは4章までの戦闘パターンが5章で全く生かされていない点、そして、一般ユーザーにとってAIを使いこなすのが面倒すぎるという点だ。まあ、後者はⅤでの「めいれいさせろ」で解消したと言えそうだ。



静岡県　銀月みみ



宮城県　山猫

ドラゴンクエスト[RPG]　メーカー：エニックス／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥5,500／発売日：'86年5月27日
ドラゴンクエストII[RPG]　メーカー：エニックス／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥5,500／発売日：'87年1月26日

今後、このAIは改良を重ねてより良いものに変わってくれるだろう。それはDQがRPGの頂点に君臨し続けるためには、成さねばならない問題である。

（東京都　早坂　智宏）

他者としての存在である仲間

DQⅣが出た頃、初めて導入されたAI戦闘に関して「頭が悪い」とか「全然使えない」といった話がよく聞かれました。ですが早坂さんの言うとおり、使い込めばある程度解消されていく物でした し、またその使えなさが逆に、「指示の出せない存在＝自分とは他人である仲間という存在」を強く意識させてくれるシステムだったと思います。ちなみにⅥのAIはかなり賢くなっていると思いますが、皆さんはどう思いますか。

DQを巡る報道に一言

1995年12月9日14歳の中学生が、11歳の小学生のいる家に侵入して盗みを働こうとした。しかし、見つかってしまった。お互いに家が近いので何回か見かけたことがあるので、バレてしまうと思い、近くにあった出刃包丁で刺した。小学生は重体、動機はDQⅥが欲しかったからだそうだ。ワイドショーによるとその中学生は、やさしくて、思いやりがあったので、家が貧乏で親に言っても買ってもらえないことが分かっていて、親を困らすだけだと思い、盗みを働こうと思った、と言っていたようだ。事実は事実だが、ワイドショーの奴らが、相変わらずゲームは悪いものだと決めつけて、偏見と差別をあおるような低レベルの議論をしているのを見てると腹が立ってくる（DQというゲームは、殺して殺して殺しまくって最後にボスを殺して終わりというゲームなので、殺すことを平気にさしてしまうのではないか、とか）しかも、その中学生が、人一倍やさしくて思いやりがあったのに、ゲームによって精神が破壊されたかのように言っている。価格が高い、発売した後、売り切れで売っていないなどは納得できるが、前のようなことをいってると信じる親がいて、ゲームに対してさらに偏見を持ってしまって、ゲームを取り上げる、捨てる、もしくはやめてなどと、言ってしまう事を危惧してしまう。中学生も親に買ってと言う方より、盗みをしてしまった方が困る（苦しむ）とは思わなかったのか。とにかく毎回毎回同じ様な事を言われると腹が立つ。少しはメディア（大人）も勉強して欲しい物だが。

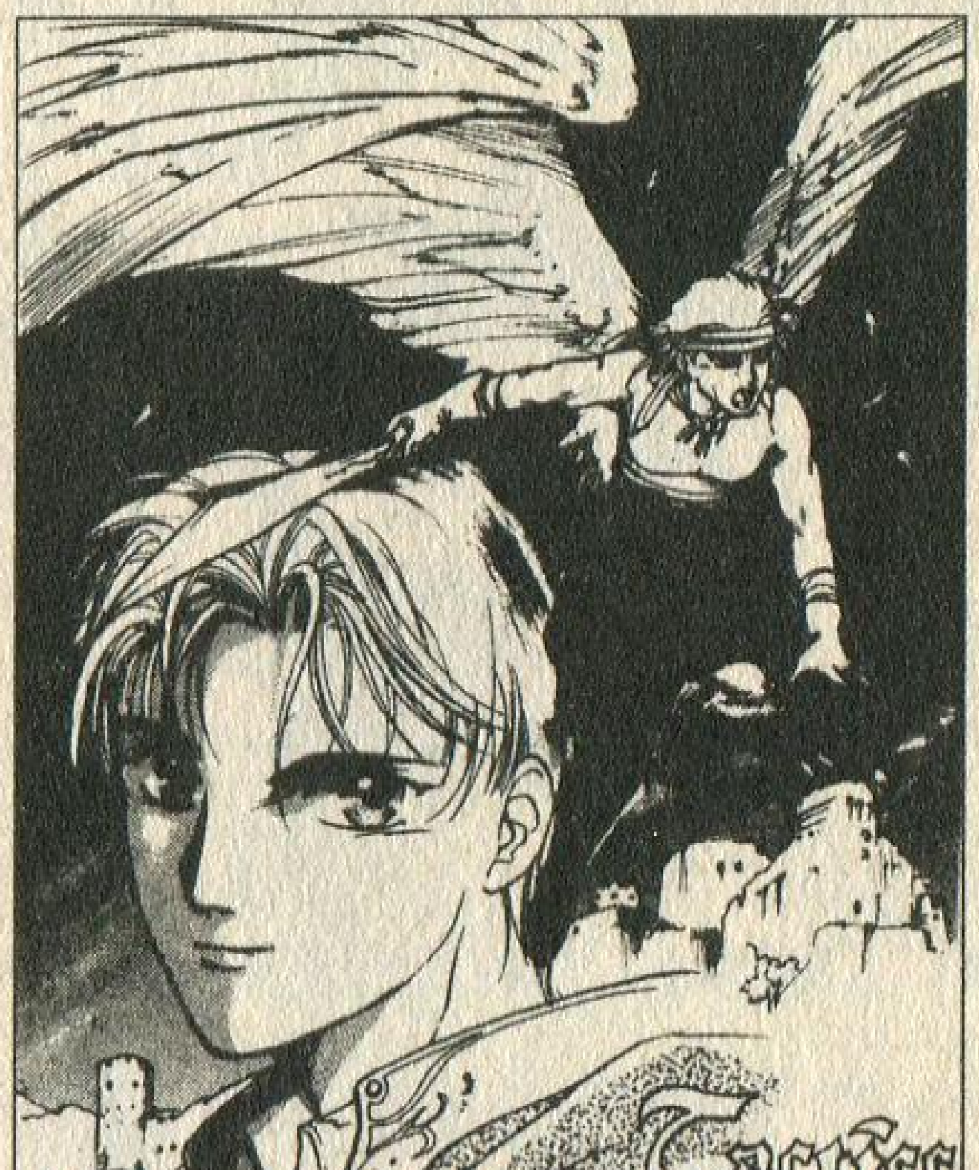
（神奈川　秀樹還暦）



埼玉県　服部睦月

相変わらず根強い偏見

同じワイドショーを見ていて余りの旧態依然ぶりにおもわず笑ってしまいました。同じ局で放送されている時代劇や刑事ドラマでたくさんの人間が殺されていくことを彼らはどう説明するのでしょうか。同じ日の別のワイドショーでも同じ事件を扱っており、その中である弁護士さんが「DQに罪はなく、欲しいという気持ちを我慢できないことが問題なのでは」と発言していました。まさしくその通りだと思います。



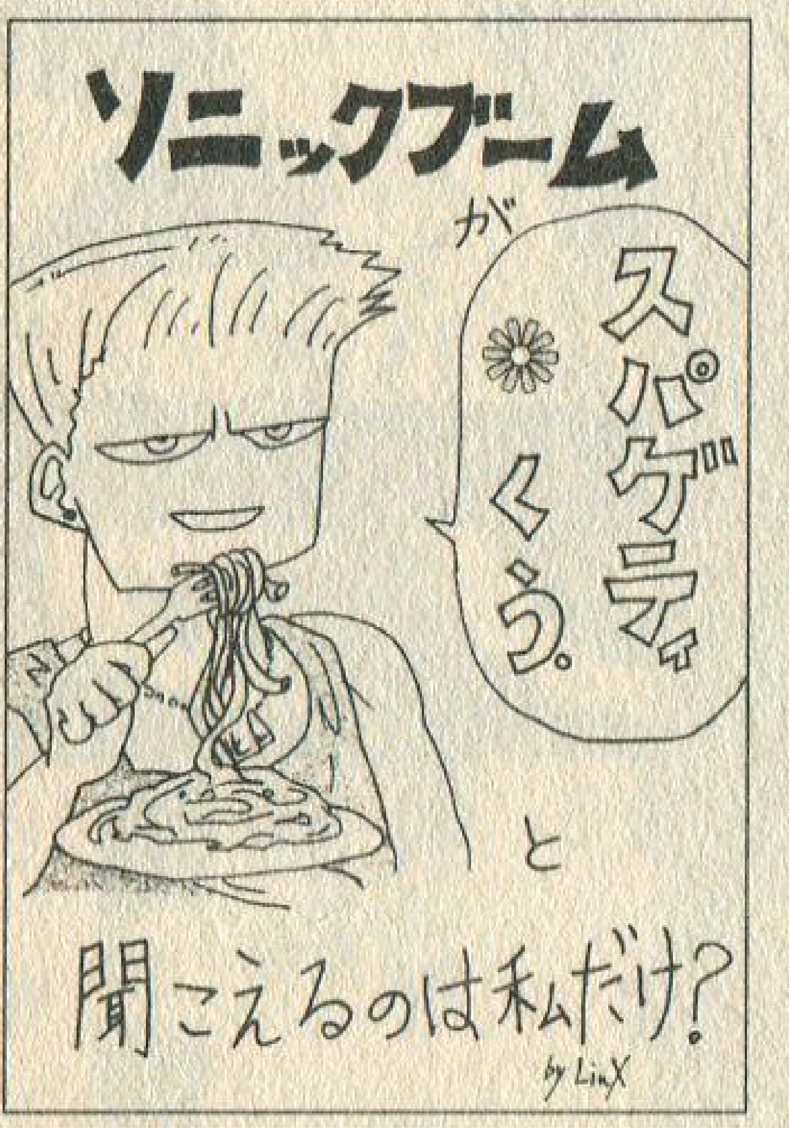
長野県　峰沢暁子

なぜ僕がDQに期待するか

スーパーマリオシリーズがアクションゲーム界で一番で在り続けるのに対して、DQシリーズがRPG界の王者でなくなってからかなり久しい。スクウェアゲームの台頭、他業界からの才能の流入。

数え上げればその理由はきりがない。しかしその最たる原因は僕らプレイヤー側にあると思われる。
　ＤＱはＤＱでなければならない。僕らはそう望み、そして制作者はそれに応え続けてきた。その結果ＤＱシリーズは一定以上の水準を保つ半面、飛躍的進歩を遂げることができないというジレンマにおちいることになる。その間隙をぬってＤＱを模倣し、そして独自のシステムを加えた他の良作ＲＰＧがマニアのそして一般の支持を得るに至った。
　では、ＤＱはその存在が大きかったとはいえ、本当に役割を果たし終えてしまったというのだろうか。その答えは、人によって違うだろうが、僕に個人的意見を言わせてもらえれば、はっきり否と断言したい。
　12月9日。多くのファンの期待が高まる中、その最新作、ＤＱⅥは発売された。だれもがこの発売日にこだわるあたり、ＤＱのＤＱたるゆえんともいえる。
　もちろん発売日に買ってきた僕は、急いで本体にカセットを差し込み、電源を入れた。そして、一瞬のための時間が空き、その後、高らかにファンファーレが鳴る。もちろん、いつものあれだ。
　「やっと帰ってきた」とにかく僕はそう思った。たしか、前回ＤＱⅤの時もファンファーレを聴いた瞬間、帰ってきた、と感じたように覚えている。
　僕より若い世代についてはよく分からないが、僕と同年代、または僕より上の世代のゲームファンにとって、ＤＱシリーズはＲＰＧにおける、故郷のような、ひいては母親のような存在なんだと思う。ＤＱでＲＰＧの楽しさを知った僕たちは、他のＲＰＧを渡り歩き、そしてそれを楽しんでいる。多分そこでもＤＱは多くの人に影響を与えている。例えばそのＲＰＧの楽しさを決めるのに多くの人は、現時点でのＤＱの最新作を基準に評価していると思う。その証拠に「このゲームはＤＱより面白い」とかいう意味の言葉は、誰もが一度、口に出した経験があることだろう。そしてＤＱと違う所の数の多さでそのＲＰＧのオリジナリティを決めている。
　このように僕はＤＱを離れながらも常にＤＱを意識し、そして最新作が発売されるたびに、またＤＱへと帰っていく。釣りの世界では「釣りはフナに始まり、そして又、フナで終わる」という言葉があるそうだ。帰ってきた僕を常に温かく迎えてほしい。そう僕はＤＱに期待している。

（埼玉県　下田　明広）



静岡県　リンクス



新しいのに懐かしく感じる不思議さ

「帰ってきた」という感覚にはとても共感します。聞き慣れたファンファーレや慣れ親しんだ鳥山キャラという感覚的なものだけでなく、システムの変更を簡略化や新要素の追加にとどめるという姿勢が生み出すＤＱの遊び易さもその原因の一つではないでしょうか。マニュアルを熟読しないと遊べないゲームが増えるなか、ＤＱの入り込み易さは特筆すべきものだと思います。
　さて次回からいつもの「読者ニヨル批評」に戻ります。もちろんＤＱについての批評も歓迎します。またこのコーナーに載った批評への反論も募集中です。この人の意見には納得できないと思ったら即投稿して下さい。
　それでは次号も皆さんの批評を楽しみにお待ちしています。



北海道　P.P

ドラゴンクエストⅤ[RPG]　メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600／発売日：'92年9月27日
ドラゴンクエストⅥ[RPG]　メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年12月9日

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

ファイティングバイパーズ

破壊が生み出す強烈なインパクト

セガAM2研の新作は、スピード感あふれる小気味いい展開と壊す快感が魅力的な新感覚ポリゴン格闘ゲームだ。

林村わたる

「バーチャファイター」とは異なった思想

アームストンシティという架空の都市の不良少年たちの間でナッツクラックという遊びが流行している。四方を囲まれた空間で殴る蹴るのサシの勝負を行うという危険な遊びだ。「ファイティングバイパーズ」(以下バイパーズ)はこんな世界を描くセガの新作ポリゴン格闘ゲームだ。

登場するキャラは己の欲求に正直な人間たちばかりだ。アーケードでの使用頻度が一番高いコスプレ少女HONEYは、自分の作った衣装を披露したいが為にバイパー(ナッツクラックに参加する人のことをこう呼ぶ)になり、また、ナルシストのバトルロッカーRAXELは自分の名を売る為にナッツクラックに参加している。彼らには自らの肉体を鍛えて鎧にするという格闘家的な発想はない。アーマーで身を守るのだ(だからこそ過激なファイトが可能になるのだが)。それだけではない。RAXEL、PICKYといったキャラはギターやスケボーを武器にすることさえある。「バーチャ2」で表現された、格闘家や格闘技が持つストイックさとはかけ離れた世界観をバイパーズは持っている。

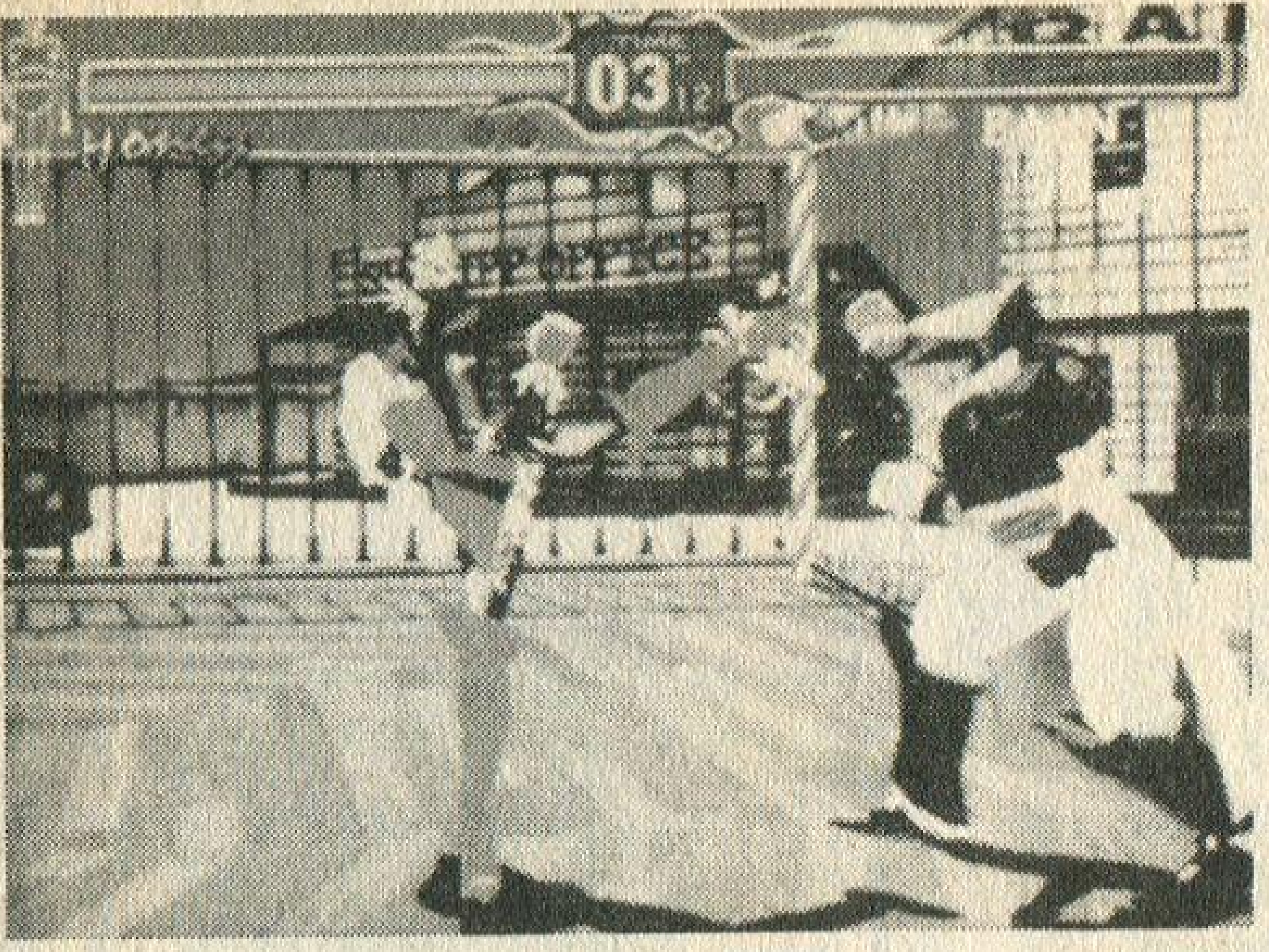
バイパーズを特徴づけるシステムの生む快感

体を守るアーマーと、四方を囲まれたフィールドは、「バーチャ」との大きな相違点だが、この2つの要素を生かしたシステムにより「バーチャ」とは全く違った方向性が打ち出されている。キャラが装着しているアーマーは受けるダメージを軽減させる。相手のアー



強烈な個性を持った魅力的（?）なキャラクターたち。

マーを壊せば、それだけ有利な展開になる訳だ。無理にアーマーを破壊しなくても勝つことはできる。しかし巧みな演出がプレイヤーにアーマー破壊を狙わせる。耐久力の落ちたアーマーにガードアタックという攻撃を当てると、心地よい破壊音と共にアーマーは四散し敵が吹っ飛んでいく。これだけでも十分に快感だが、その後3Dということを生かした、3つの視点からのリプレイが入る。都合4回、アーマー破壊シーンを見ることになるが、壊した側はただ気持ち良く、壊された側はちょっとした絶望感にひたりながらその光景を眺めるしかない。


叩いて叩いて耐久力を下げ、アーマーをぶち壊す。

フィールドを囲む金網や壁もリングアウトをなくすこと以上の役目を持つ。壁に当たることでもダメージを受け、またフィールド中央なら吹っ飛ぶことで回避できた追い打ちが、壁という障害物のせいで回避できなくなる。ゲームの特性として連続技が入力し易いため、壁際で連続の追い打ちを喰らうと、壁によるダメージも加わり、みるみるうちに体力が減っていく。また壁に向かって相手を投げ飛ばしたり、吹っ飛ばしたりという技も多数用意されており、常に壁という存在を意識せざるを得ず、これが強い圧迫感を生む。この圧迫感を逆に利用した演出もある。技を選んでフィニッシュすると、吹っ飛んだ敵が壁を破って飛んでいく。破壊の爽快感と、壁の圧迫からの解放感の相乗効果が強烈な刺激を生んでいる。

バイパーズの魅力と次に残された問題点

ナックラックという危険な遊びを描くバイパーズに、押して、引いて、という格闘技的な「間」は似合わない。必要なのは相手になめられない強気の姿勢、そして只々相手を圧倒することのみ。それがために、快感を生み出す工夫を何重にも凝らすことで、攻撃への強い動機付けをおこない、また連続技を出し易くすることで、相手を圧倒する闘い方を可能にしているのだ。キャラクターや世界観、そしてシステムを貫く、1本のしっかりとした柱が、このバイパーズにはある。

ただし、連続攻撃をシステムの要にすることは諸刃の剣だ。連続攻撃がハメにならない工夫が必要になる。もちろん対処法は用意されている。ただ完全には上手くいかず「鉄拳2」と同じ轍を踏んでしまったようだ。一部キャラの完全なハメ技の存在が報告されているし、インストカードに書いてあるダウン攻撃が禁止されたり、あるセガの直営店ではそのダウン攻撃自体が出ないような調整がされたりという混乱が起きている。回避する努力をすれば回避できるという作りが、対戦が主となるこの手のゲームでは重要だ。その点、もう一歩の練り込みが欲しかったところである。

「バーチャファイター」でポリゴン格闘という新しい地平を切り開き、「バーチャ2」で一つの到達点を見せたセガAM2研。その路線を進むだけで、誰も文句は言わないだろうと思うのだが、それだけでは飽き足りないらしい。バイパーズの次はあのソニックを使ったポリゴン格闘ゲームを制作中だということだ。そのフットワークの軽さで僕らの期待を次々と裏切っていって欲しいものだ。もちろんいい意味で。

◆プロフィール
林村 わたる(はやしむら・わたる)
1968年生まれ。ライター。「時代はサンマンだ」と鉄拳2から浮気。倒してはつかみ、倒してはつかみ、の毎日。聞いてないのに情報を教えてくれる心優しき人に囲まれ、DQⅥ耳年増に。悲しい。

関連作品

バーチャファイター2［格闘ACG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'94年
サターンに移植されて、ゲーセンでの人気再燃。足掛け3年も現役、それも一線での活躍を続けるゲーム界の「あぶさん」。

ファイティングバイパーズ［格闘ACG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'95年

マーヴル・スーパーヒーローズ

肉弾戦の中に潜む華麗なる戦いの美学

カプコンのアメコミを題材にした対戦格闘ゲームの第二弾はどのように進化、発展したのか？

岡元建三

アメコミと格闘ゲームの究極融合形態

アメコミと言えば、DC、ダークフォース、ヴェロティックなどいろいろなメーカーがある。その中において最大手でもあるマーヴルコミックのキャラクターを使ったCAPCOMの格闘ゲーム、それが「マーヴル・スーパーヒーローズ（以下MSH）」だ。この「MSH」では、アメコミの持つ魅力の一つである超人としての圧倒的なパワーと華麗なる技、そして破壊的なまでのダイナミックな必殺技の数々が、格闘ゲームのルールの中、個々のキャラクター性をそこなうことなく、コミックでは見ることのできない躍動感あふれる形でうまく表現されている。その力の象徴に前作「X-MEN」のハイパーXにあたるインフィニティ・スペシャルがあり、技の象徴に『AERIAL RAVE』がある。インフィニティ・スペシャルとは、必殺技用ゲージを、技を出したり、ダメージを受けることで溜めていき、一気に放出する強力な必殺技である。今までとの違いと言うと、各キャラによってゲージを溜めておける本数に差があるということだ。これにより、キャラ別に必殺技への戦略性が変わり、変化のある戦いになっている（しかし、ブラックハートやシュマゴラスが一本てのはちょっと悲しい）。また、必殺技ではないがキャラクターの能力を一時的にUPさせるモノとして新システムのインフィニティ・ジェムがある。これは6つの宝石にそれぞれのパワーUP特性がついており、又各キャラ専用のジェムもあり、それを使用することで特殊能力を発揮できるようになっている（マグニートーの無敵バリアもジェム使用になっている）。このジェムの奪い合いや使用時のタイミングなどが戦いのかけひきとしていいスパイスになっている。

そして「MSH」の楽しさとして最も見せているのが、技の象徴である『AERIAL RAVE』だ。このコンボは、空中において3ヒット以上＋必殺技をたたき込むものであるが、華麗なる連続攻撃が相手にヒットする気持ち良さは他のゲーム以上の美学を感じた。相手は一度空中にふっ飛ばされたり、空中での制空権を失うと無防備な状態となってしまう。そしてこの瞬間こそが「MSH」最大の技の見せ場であり、相手を死ぬまで踊り狂わせることができるAERIAL RAVEの登場となる。このゲームにおける戦いの全てはAERIAL RAVEを決めることに集約されている。もちろん負けることなどゆるされない。スーパージャンプやダッシュをたくみに使う「MSH」の戦いは、今までになくスピーディーな展開となり、その中でガンガン連続技をたたき込むスタイルは、今までの対戦格闘モノが見せていた「勝負」というものから戦闘における破壊への美学へと変化してきているのである（そのめまぐるしさゆえに、ついてこれないという人がいるのも確か）。

戦う美学を実現したシステム

このように多段ヒット攻撃がメ

インの格闘ゲームでは、「ハメ」になりやすいという声もある。「華麗なる連続技で勝つ」という今までの格闘ゲームにおいてだれもが求める攻める側の爽快感は、守る側にとっては苦痛がつのり、ハメられたまま屍となってしまい、絶望感にうちひしがれることも多々あった。しかし、「MSH」はそのハメともとれる連続攻撃や追い打ち攻撃の手をゆるめることなく、むしろ強くアピールする形をとりながらも、その攻撃がハメにならない、その上攻守の交替がめまぐるしく変わるシステムを打ち出し、屍たちに希望の光をあたえたのだ。キャラクターは、投げられたり、必殺技を決められたとき、必ずダウン状態になる。通常ならばダウン攻撃やさらなる追い打ちへと続くわけだが、ここで回転起き上がり（ふっ飛ばされてからコマンド入力することで相手の足元へ回転して起き上がる。又、回転中は無敵）をすることで、ダウン攻撃の回避をしながら、すぐさま相手に反撃できるようになった。そしてもう一つ挙げるものとしてインフィニティカウンターがある。カウンターとついていることからもわかると思うが、猛烈なラッシュをくらっている時、ガードしたのち素早くコマンドを入力すると、相手に対してそれぞれの必殺技で反撃できるのだ（技としては「ストゼロ」のゼロカウンターと同じ）。ただし、このインフィニティ・カウンターは、インフィニティ・スペシャルと同じくゲージ1本分を消費するため、きびしい選択の中、使わなければならない。安易さがない分その存在は、大きいものになっている。



ブラックハート様のインフィニティ・スペシャルが炸裂。

　そしてスーパージャンプも又、ラッシュ時での対処として効果的に使え、相手の攻撃をガードしたままキックボタン3つ同時押しすることで、上空へジャンプすることが可能、一時的に回避することができる。加えて、空中へ回避したあとのガードは安定しており、かなり安全なのだ（ただし万能ではなく空中投げを受けることも）。これらのシステムによってハメとも見える連続攻撃や追い打ち攻撃が禁じ手ではなく、さらなる面白さの魅力として成立し、ゲームをうまく引き立てている。「MSH」は連続攻撃などの持つ気持ちよさを最大限にアピールしつつ、それに対する対処もしっかりシステムとしてバランスをとることで今までにない力と力のぶつかり合いや華麗なる技を見せることに成功している。そしてそこには、『ただ勝てばいい』ではない『いかにして美しく勝つか』という戦いの美学が存在するものになっている。

　グラフィックやサウンドも、実にアメコミらしい雰囲気やリズムでセンスの良さがうかがえる（個人的には、ジャガーノートステージの暴走的なテンポある曲や、キャプテン・アメリカのこれぞヒーローと思わせる曲調などに心動くものがある）。

　これまでにCAPCOMがリリースしてきた対戦格闘モノのいろんな魅力が織り込まれ、そこにうまくアメコミの持つ魅力を取り入れた「MSH」。それはまさにこのキャラクターならではのゲーム性を追求した結果であり、キャラクターを使用した格闘ゲームの一つの理想の形といえる。

◆プロフィール◆
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「ゼイラム2」特殊衣装など。現在、大きなプロジェクト進行中。

関連作品

X-MEN「格闘ACG」
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'94年
日本でTV放映までされた人気アメコミを対戦格闘ゲームにした意欲作。豪快で奥の深い内容で2D格闘の新境地を開いた。

マーヴル・スーパーヒーローズ［格闘ACG］
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'95年

サムライスピリッツ～斬紅郎無双剣～

斬新なゲームシステムは吉か凶か

硬派路線への復帰を目指したサムスピシリーズ最新作。爽快感と不快感が同居する諸刃の剣だ。

須藤　玲

「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」は、徹底した硬派なビジュアルで、初代サムスピファンにはたまらない作品である。

しかし、街のゲームセンターにおける対戦台・対戦人口は少ないように見える。格闘ゲームファンにはイマイチ評判が悪いようだ。

これは、本作で新たに盛り込まれたシステムが未熟で、ゲームバランスが取れていないことに原因がある。

豪快さが最大の売りなのだが…。

サムスピシリーズ通して言えるのが、技一発のダメージが大きいことである。中でも最新作は、プレイヤーが呆れるほどのダメージ量である（それがサムスピの本質だ、という人もいるけど）。

怒りゲージ点灯時の大斬りが体力の半分を奪い去ってしまったりするのは前作と同様。今回はさらに、画面上でパーセント表示されるカウンターダメージの存在が拍車をかけている。「ガルフォード」のカウンター大斬り一発でKOなどは良くあることだ。

また、体力を半分奪ったうえに気絶させ、もう一度入れれば完全にKOといった連続技が多数発見されている。一度入ったら相手が死ぬまで続けられる、いわゆる「無限コンボ」まである。

こういった凶悪な連続技を生み出したのが、本作の新システムとして導入された「回り込み」だ。

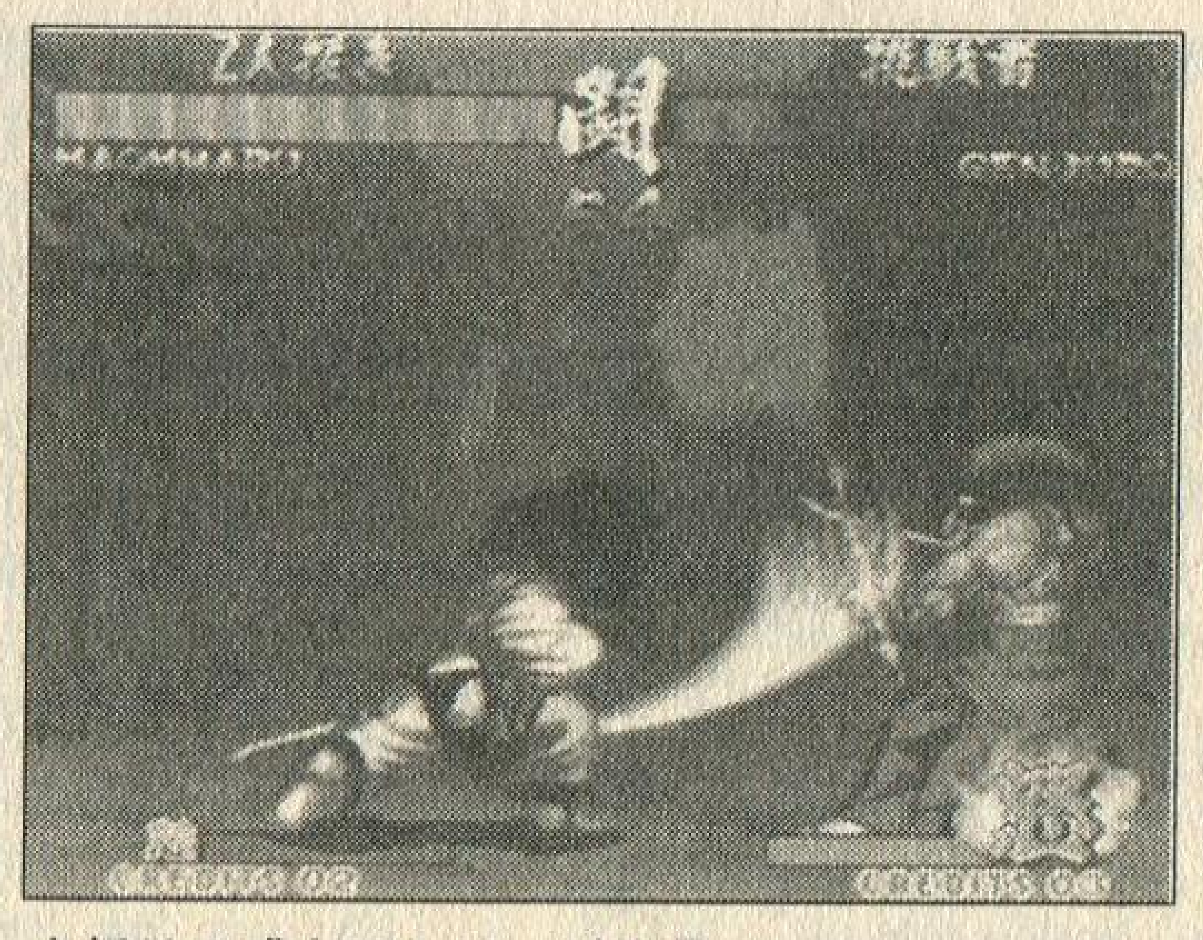
「回り込み」は、一瞬にして相手の背後を奪える。一瞬にしてめくり状態を作ることが可能なのだ。

めくり状態で攻撃を食らうと、かなり長く「のけぞり状態（食らい判定を持つ硬直状態）」が発生する。すなわち、連続技が入れやすい状況が出来上がるのだ。

ゲームバランスの崩壊につながる理不尽な連続技は、開発段階で十分回避できたはずである。むしろ、連続技を入れやすくするために「回り込み」という新システムが取り入れられたようにすら思える。

「一撃必殺」のシステムは何を意味するのか？

おそらく開発者たちは、先に一撃を入れたほうが勝ち、というシステムを望んだのではないのか？実際に真剣で斬られれば、一撃で致命傷である。そういった現実感をゲームに反映させたのかもしれない。本作に導入された「剣聖モード」（常に怒りゲージ満タンだが、ガード不可になる）は正に一撃必殺の真剣勝負であり、開発者の考えがよく現れている。



大斬りの威力はシリーズ共通。

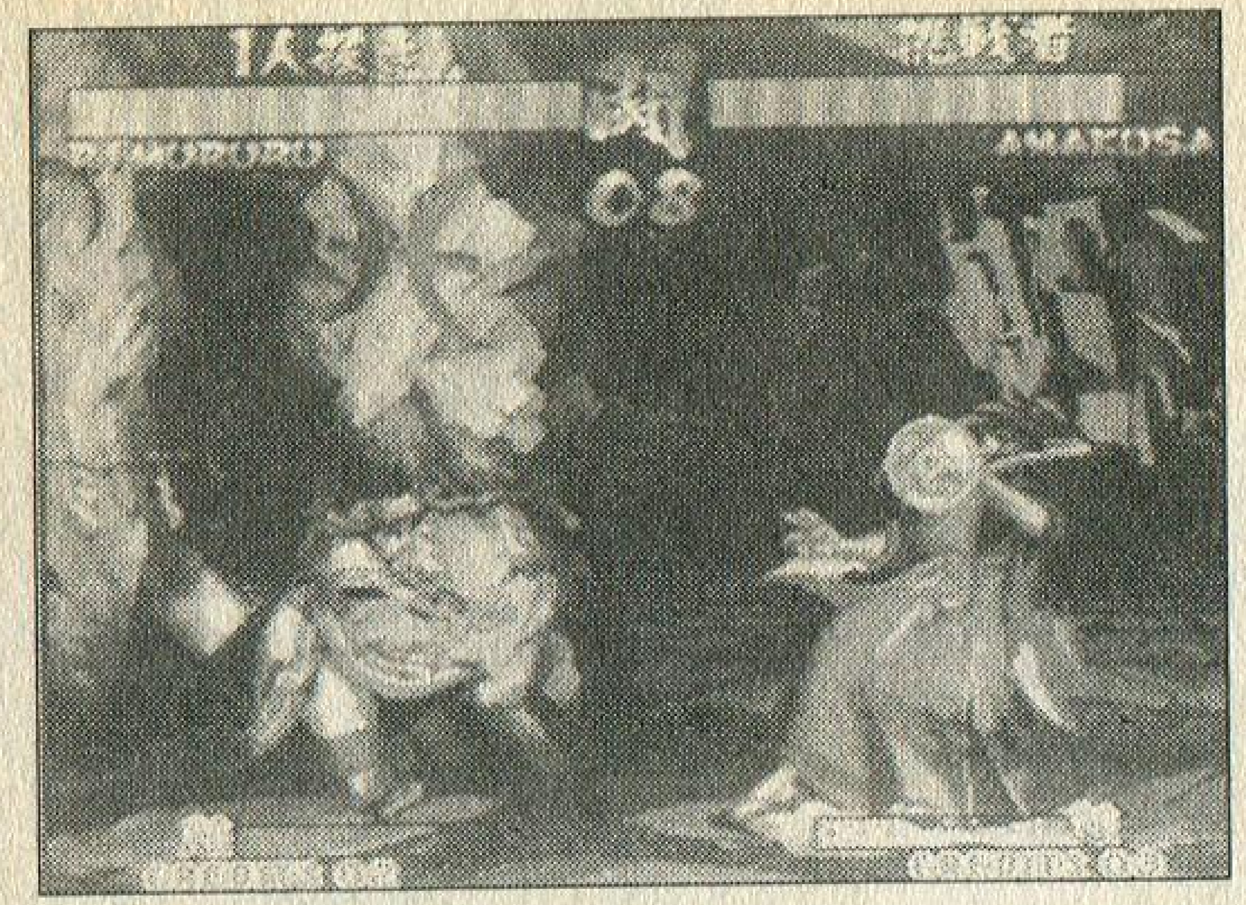
だが、「実際に真剣で行う勝負のようなリアリティ」の裏に、何かが隠されているように思える。本当は、できるだけプレイ時間を短縮させようとする意図があるのでは？と邪推したくなる。プレイ中のタイムの減りが異常に速いことも疑いたくなる理由の一つ。

「バーチャファイター」や「鉄拳」といった3D格闘ゲームは、回転率が高くインカムも高い。それに習って、プレイ時間を短くすればインカムが上がると考えたのではないのか？

では実際に早く勝負がついているかと言えば、現実はそんなに甘くない。なにせ背後を取られれば終わりなのだから、プレイスタイルは自然と受け身になる。さらに、これまた新システムである「見切り」が待ちプレイを助長している。「見切り」が完全無敵であることをいいことに相手の攻撃を避け続け、チクチクと牽制技を繰り返し、自分からは攻めない。そして相手の攻撃を上手く避ければ、待ってましたとばかり連続技をたたき込む。本作の対戦スタイルは、豪快な「チャンバラ合戦」ではなく、地味で姑息な「見切り合戦」がメインとなってしまっている。こんなつまらない試合に、誰が貴重な百円を投じるというのか。「見切り」「回り込み」といったゲームシステムがもう少し練られていれば、こういった悲劇は避けられたと思う。

前述の「剣聖モード」であるが、折角の画期的なシステムなのだから、これを標準システムにすれば良かったのではないだろうか？「見切り」「回り込み」を使う側、受ける側のバランスを調節し、ダメージ量を改善すれば、「剣聖モード」は絶対に面白くなるはずだ。まったくガードできないのがダメならば、本作にある「当て身」を工夫して、コマンドでガードできるようにするのも良いだろう。

基本システムがほとんど進化していない2D格闘ゲーム界において、画期的な試みである「剣聖モード」が、完成度の低さゆえに認められなかったのは残念だ。


特色ある必殺技も魅力のひとつ。

良くも悪くもサムライスピリッツ

心を鬼にして、ここまで苦言を述べたのは、本作が非常に「惜しい」作品だからである。ゲームバランスという核心が不味いがために、他の良い部分までも不味く見えてしまうのが残念でしかたない。

純和風を基調とした、渋すぎるグラフィックには目を見張るものがある。破れ障子、桜の木、竹藪といった背景が、実に細かくリアルに書き込まれている。差し込む光線や揺れる水面など、エフェクトも秀逸。本作のために何人のグラフィッカーが倒れたのか心配したくなるほどの執念が感じられる。

ゲームを彩る演出も素晴らしい。前作の反省からか、軟派なパロディは排除された。時代劇のイメージを保つため、外国人はガルフォード一人に抑えられている（侍の中の侍、柳生十兵衛が消えたのは不満だが）。ナコルルの妹であるリムルルの登場は「狙いすぎ」の声もあるが、SNKらしいファンサービスと捉えるべきだろう。

キャラクターに二種類の性質を持たせたり、新たなガードシステムを盛り込むなど、キャラ人気に溺れない向上心も評価したい。

本作は、サムスピファンを納得させる見事な世界を持っている半面、格闘ゲームファンを遠ざけてしまった。世界観作りに費やした力と時間を、もう少しだけゲーム作りに回せば、名作となりえたはずである。

おそらく発売されるであろう次回作が、サムスピファンも格闘ゲームファンも魅了するような作品になることを祈ってやまない。

●●●●●●●●●●●

◆プロフィール
須藤 玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。マニアックなシューティングが続々と新世代機に移植され、嬉しい悲鳴をあげている。メタルブラックとウルフファングの移植の出来が心配。

関連作品
サムライスピリッツ［格闘ACG］
メーカー：SNK／機種：ネオジオCD
価格：¥7,800／発売日：'94年9月9日
対戦格闘ゲーム界に新風を吹き込んだ和風チャンバラアクション。ダイナミックな映像と存在感あるキャラが人気を呼んだ。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣［格闘ACG］
メーカー：SNK／機種：アーケード／発売年度：'95年

アンジェリークSpecial

パターンを作品に昇華する理解とセンス

すべて女性スタッフで作成されたという、あの光栄SLGの異色作。女性ゲーマーから熱い支持を受け、PC-FXにて再登場。その魅力とは…。

春生 文

あの「守護聖さま」がPC-FXで登場

SFCソフトとして、かつて一部ファンを魅了した快作「アンジェリーク」が、今、「人気声優によるアフレコ」「様々なアニメパターン」等の要素を加え、PC-FXソフトとして再登場した。女性をターゲットにしたゲームとしての希少な成功例である本作の魅力について、考察してみたい。

宇宙を統べる新たなる女王。その候補として選ばれた金の髪の少女が、このゲームの主人公である。同じ女王の座を競い合うライバルは、青い縦ロール髪で名門のお嬢、いわゆる「女王候補として申し分ない」高ビー娘。何の取り柄もない主人公ときらびやかなライバルと、これだけ取っても少女漫画の王道をゆく設定なのだが、脇を固める守護聖様たちもまたすごい。ジャニーズ系元気少年に、自然を愛する王子様風、男女を超越した美意識のヒト、はたまた素直になれない生意気メカ好き少年他…。パターンと言えばパターンだが、その臆面のなさがかえって今風だ。そんな彼らの力を借りて何もない大地を育成し、そしてより早く育成を終えた方に女王としての資格が与えられるというのが、このゲームのストーリーなのである。

しかし主人公の個室ひとつ取ってみても「女の子なら一度は憧れた」乙女ちっく系、レースのカーテンに可愛いペット、熊のぬいぐるみ付きだ。セイカのぬりえノートから抜け出たようなそれらの設定もまた「いかにもそれらし」くって、パロディライクな様相を呈しているのだが、そこにあるのはシニカルさとは別物の「忘れかけていた乙女心」、まさに「アンジェリーク」の中を流れているものなのである。



少女マンガベタベタの世界観は狙いどおり（？）

公園で憧れの守護聖様にばったり出会う。偶然だね、と言われて、何と答えるか。偶然ですねと答えればそれで終わりだが、頬を赤らめて「お会いしたかったです」と言ったら…。ゲーム進行と共に変化する親密度によって、守護聖様の返答も変わる。デートに誘ったり、誘われたり。育成のお手伝いをお願いするばかりでなく私的な会話なども重ねるうちに親密度も高まり、はじめは素っ気なかった守護聖様も笑顔を見せてくれるようになり、やがて…。

例えば口が悪くて、守護聖の間でも不作法者で有名なゼフェルは、はじめのうちこそ顔を見せればうるさがり、育成を頼めば面倒くさがるが、プレイヤーの熱心さ、けなげさが伝わると、その隠された素直な一面、ぶっきらぼうな言葉の陰の優しい表情を見せてくれるようになる。また、自信家で情熱的なオスカーの場合は直球勝負かと思いきや、会いたかったと笑顔を見せた翌日、露骨にこちらを子供扱い、不安な気持ちで一杯にさせておきながら、頼んでもいな

いのに主人公の育成する土地に炎の力を贈ってくれたりするのだ…。

用もないのにひたすら本命の守護聖様を訪ね暮らすことも出来、そんな行動はまさに、ただ好きな人の横顔や後ろ姿などを見るためだけに、よそのクラスや上級生の教室棟へと通った学生時代のそれに他ならない。教室にいなかった、それなら体育館かな、生徒ホールかなとあちこちへ遠征していく気分はそのまんま、「お部屋にいらっしゃらない」守護聖様を求めて公園や森の湖を転々とする時の気持ちなのである。そしてそれらを「ありがちなパターンの挿入がたまたま功を奏してるよね」と片づけてしまう事は簡単だが、わざとらしさギリギリの「よくあるパターン」を、感動に昇華してユーザーの胸へ届ける事ほど難しい事はない。パターンに対する理解の深さと卓抜したセンス。それらなくして本作と同様の感動を生む事は出来ないであろう。


守護聖様との幸せのひととき。これも女の幸せ？

正直、難易度はかなり低めに設定されているし、惑星シミュレーションという観点からのみ見れば、確かに物足りないものはある。が、このゲームは「育成シミュレーション」の形を取った「心温まり胸ときめくなごみゲー」、むしろウォーシミュレーションばりの無粋な作り込みをされなかった事に感謝したいくらいの作品なのである。

ターゲットに合致したバランス設定の妙

守護聖様との恋愛、親密度の変化が、そのまま惑星の育成状況に反映されるという点も、恋愛要素と育成要素の理想的な融合だ。仲良しの守護聖様がたくさんいるプレイヤーの土地などは、「守護聖様がたのご好意によってどんどん勝手に育成されていく状態」に違いなく、そしてその状況ときたら、何ともうまく女の子の「女王様願望」をそそっているではないか。決して血の滲むような努力を強いられることなく、むしろ心地よいときめきや感激に彩られながら、「着実に発展していく自分の惑星」や、「信じられないくらい良くしてくださる守護聖様がた」を目の当たりに出来るという夢のような環境。その手応えの強さ大きさは、難しくてややこしくて苦しいわりにごほうびの少ない「難解ゲー」の追随を許さない。

寝る前にちょっとだけやろうかな、と始められる気軽な性質のゲームでありながら、決して「飽きてしまうほどには簡単すぎない」ように意地悪なライバルの存在があるし、時には「敵の手先」と化した守護聖様（こちらが手を抜いているとライバルに取られるのだ）が勝手にこちらの土地から力を引き上げたりもして、完全に「なごみっ放し」にはなることもない。

ゲームの目的はあくまで女王になる事であるから、頑張ったプレイヤーにはもちろん、ツボを押さえたゴージャスなエンディングシーンが用意されているのだが、女王を諦めて守護聖様と結ばれる道を選んだ日にも、そこで展開するロマンチックな映像には大満足出来るはずだ。当然「全部の守護聖様とのエンディングを…」という野望に燃える楽しみも、ある。

FXの水を得、素敵な声で喋り、かつなめらかにアニメする守護聖様の素晴らしさ…、それはまさに、ソフトのアピールポイントとハードの得意分野との幸運な出会いと言えるのではないだろうか。

そして女の子ゲーは今、ようやく遅い春を迎えたのだ。百花繚乱の季節もそう遠くはないかもしれないと、ここに記してみたい。

◆プロフィール
春生　文（はるお・あや）
1967年生まれ。風のシスティーナと誕生日が同じ（それがどうした）。原稿執筆の速さと品質の高さをひたすら目指してはいるヒマなライター。週刊G誌F誌の購読は欠かさないが混雑が嫌いなので馬券は買わないという無駄な人生を送っている。好きなお馬はミホノブルボン。

関連作品
アンジェリーク［SLG］
メーカー：光栄／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'94年9月23日
本作のスーパーファミコン版。こちらが元祖。発売から1年以上たった今も売れ続ける人気作。派手な広告もなく、評判が口コミで広がり、一時はなかなか入手が難しかった作品。

アンジェリーク Special［SLG］
メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：PC-FX／価格：¥7,800／発売日：'95年12月22日

海底大戦争

破壊本能を呼び覚ます異形の潜水艦ＳＴＧ

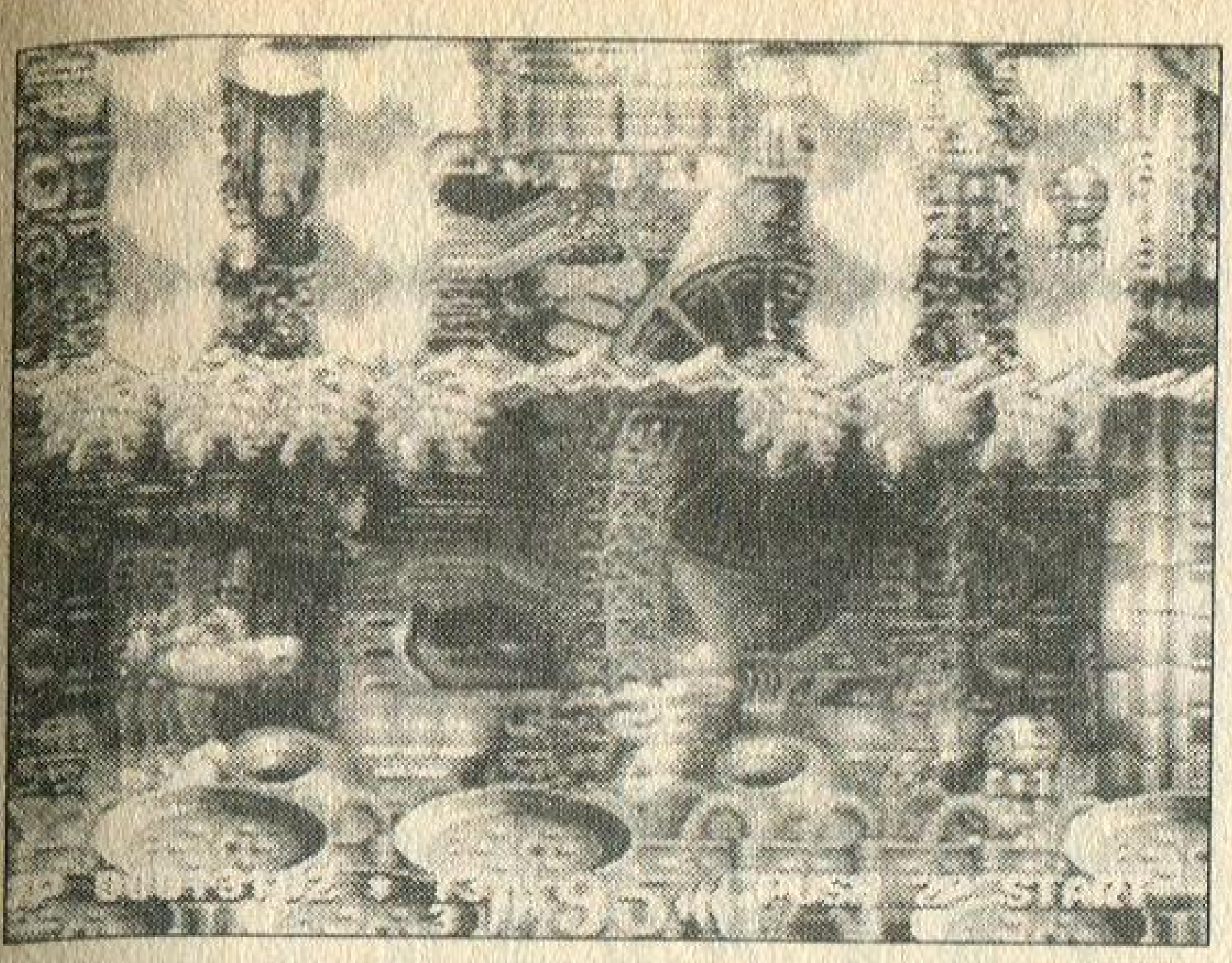
新世代機への移植により、その作品性が再評価された「海底大戦争」。硬派を通り越した混沌と絶望の名作ＳＴＧ。

須藤　玲

ジュール・ヴェルヌの小説「海底二万哩」を想起させるこの作品は、タイトル同様重厚な雰囲気を持った、異色の潜水艦ＳＴＧだ。

緻密なグラフィックと退廃感が横溢するこのゲームは、かなりプレイする人を選ぶ。

舞台が海中、海底であるため、ゲーム進行も自機のスピードも遅い。加えて自機の当たり判定が大きい。グラフィックが緻密すぎて背景と障害物の区別がつかなかったり、爆発パターンに敵弾がまぎれていたりして、いつのまにか自機がやられていることが頻繁にある。さらに、難易度が非常に高く、一度死んだら復活は厳しい。ボス戦における安全地帯など、「知らないと死ぬ」部分が多く存在する。こういった厳しさを乗り越えた者のみが、本作に隠された孤高の魅力を味わうことができるのだ。



アイレム魂よ、永遠に…。

だが、この作品は、その魅力に気づいたプレイヤーたちすら冷たく出迎える。トロくデカい自機に、機雷やミサイルを雨のように降らせ、数少ない理解者の侵入を頑なに拒む。力尽きた自機を次々と飲み込んでいく深淵。雰囲気もダークならば、敵の攻撃もダーク、プレイする者の心すらダークにしてしまう徹底した重々しさが、この作品の特徴であり、名作カルトと呼ばれる所以だ。

そのダークな世界は、最終ボスを倒した後のエンディングで頂点に達する。なんと、最終ボスの爆発から逃げ遅れた自機が、機体を縦にして無惨にも海底に突き刺さっているという悲劇のエンディングが待ち受けているのである。苦労してゲームをクリアしたプレイヤーに、残酷な悲劇を見せつけ、絶望と虚無感を与えるような作品は、他に例を見ない。ここまでダークに徹せられると、見事としか言いようがないのだ（ちなみに、コンティニューしてクリアすると、凱旋する自機を人々が出迎えるというバットエンディングなハッピーエンド？が待っている）。

この作品を良作だと褒めるつもりはない。だが、潜水艦という珍しい題材を扱ったオリジナリティ、そして徹頭徹尾ダークな世界観作りは評価に値するだろう。今のゲーム界には、こういった異端児が必要なのではなかろうか？

敷居の高い作品だが、家庭用に移植されてじっくり遊べるようになった。宣伝文句だけの甘口ゲームに食傷気味の人に、ぜひプレイしてもらいたいゲームの一つだ。

◆プロフィール
須藤　玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。バイパーズではバンを使っているが、対戦における勝率はそれほど高くない。浮かせアッパーが昇○拳に化けてしまうことに苦悩する今日この頃。

関連作品

ディープスキャン［STG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'80年
プレイヤー機である哨戒艇を操り、爆雷を発射して敵潜水艦を倒すという内容の一応潜水艦ＳＴＧ。

海底大戦争［STG］ メーカー：エクシングエンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年11月10日 © XING/IREM 1995

商人よ、大志を抱け!!

手軽なパーティゲームを狙って登場したが…。

スーパーファミコンで発売されたライト感覚のボードゲーム。多くの作品が発売されている中で、その実力は？

近藤 功司

「商人よ、大志を抱け!!」は、ゲーム盤の上でサイコロを転がし、出た数だけ船を進めて、途中の港で商品を売り買いし、たくさん金儲けをした人が勝ちという、至って簡単なゲームである。

ゲーム内容が、至ってシンプルなので、プレイヤーの興味は、作戦を立てることよりも、運に翻弄される自分（と他のプレイヤーを）楽しむことに移ってくる。つまり、ボードゲームでいうところのラック&スキルの比率が、ラック8対スキル2ぐらいに傾いたゲームデザインになっている。

上手いプレイヤーが下手な人のプレイにいらだつということもなく、何回もやっているからといって、今日初めて遊ぶ人が勝ち目のないというものでもなく、難しいことを考えずに誰でもゲームに参加できるので、パーティ用に1本備えておくとスゴロク的な用途に役立つだろう。

ただ、一つ壁になるのはファミコンソフトとして考えたときに、避けて通れない価格の問題である。こういったライトなプレイ感覚のパーティゲームは、ボードゲームなら二千円ぐらいで提供できるだろう。雑誌の付録なら千円ぐらいのオーダーだ。だが、現在のファミコンゲームには、そうした価格帯のゲームは存在しない。はたしてライト感覚のゲームがSFCの価格帯で成功できるのだろうか。

また、プレイヤーの選択肢のなさも気になる。自分のターンに行えることは、サイコロを振ることと、入港するかどうか決めること、それからマップ中にたまにある分岐点で進む方向を決めることだけである。

入港しても、教会へ行ってカードを集めるか、貿易をするかは曜日によって決まってしまうので、プレイヤーのオプションは制限されている。このあたりは、ゲームの立ち上がりの早さを維持したままで、もう少しオプションを増やす方法もあったのではなかろうか。また、肝心の貿易も、なるべく遠くで売ると高いと行った程度の内容なので、頭を使いたいプレイヤーにはフラストレーションがたまるだろう。事実、筆者が主催するゲーム研究会でのテストプレイでは、同じ人が連勝するパターンはほとんど見られなかった。

音楽やグラフィックなどはさすがバンダイのゲームらしく華やかだ。かわいいグラフィックで登場する女神が進行を混乱させる演出も凝っている。プレイヤーが「楽しもう」とすれば絶対盛り上がるお薦めパーティゲームだが、いわゆる思考ゲーム好きの人が求める奥の深さはないので、その辺を考慮して購入したい。

この内容に関し、メーカー側から次のような意見を頂いた。

「内容に反論するわけではありませんが、ゲームデザイン及び購入者の感想はスキル重視になっています。3週ぐらいの遊びではどうしても「運」の勝負になるでしょうが、5週以上になると「相場の変動」「カードの確保」等が進んでくるので、月曜～水曜の戦略が鍵になり、最下位のプレイヤーにトップの者が抜かれたり、相手への牽制が必要になったり、シミュレーションゲームのようなことが起こります。決してライトなプレイ感覚とはいえないシビアなバトルになります。今一度プレイしてみてください」

（バンダイ広報）

近藤：丁寧なご指摘を頂き、ありがとうございました。「長時間のプレイでは展開がだいぶ変わる」という点を、近藤からも補足させていただきます。ただ、筆者としては、このゲームの特徴を「短時間で遊べる」「ラックの要素が楽しい」ライトなゲームであるかのように感じました。ゲームデザイナー氏も後書きで「始めて5分で（緊張感が）味わえるボードゲームを作った」と書かれています。そこで短時間でのプレイを中心に小論を構成しました。

筆者の小論に、このようにご指摘があるというのは望外の喜びです。ご指摘を踏まえて一段とゲーム評論を洗練させていく考えですので、これからも活発なご意見をよろしくお願いします。

◆プロフィール
近藤功司（こんどう・こうし）
1965年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック（社会思想社）編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、DOS／Vのゲームなどに造詣が深い。

商人よ、大志を抱け!!
［TBG］

メーカー：バンダイ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'95年12月15日

スーパードンキーコング2

根本部分の出来から来る、普遍的な面白さ

スーパーファミコン晩期にあって、好調なセールスを記録した本作。任天堂産のアクションゲームの底力を見る。

松島賢司

任天堂横スクロールACGはアツイ!

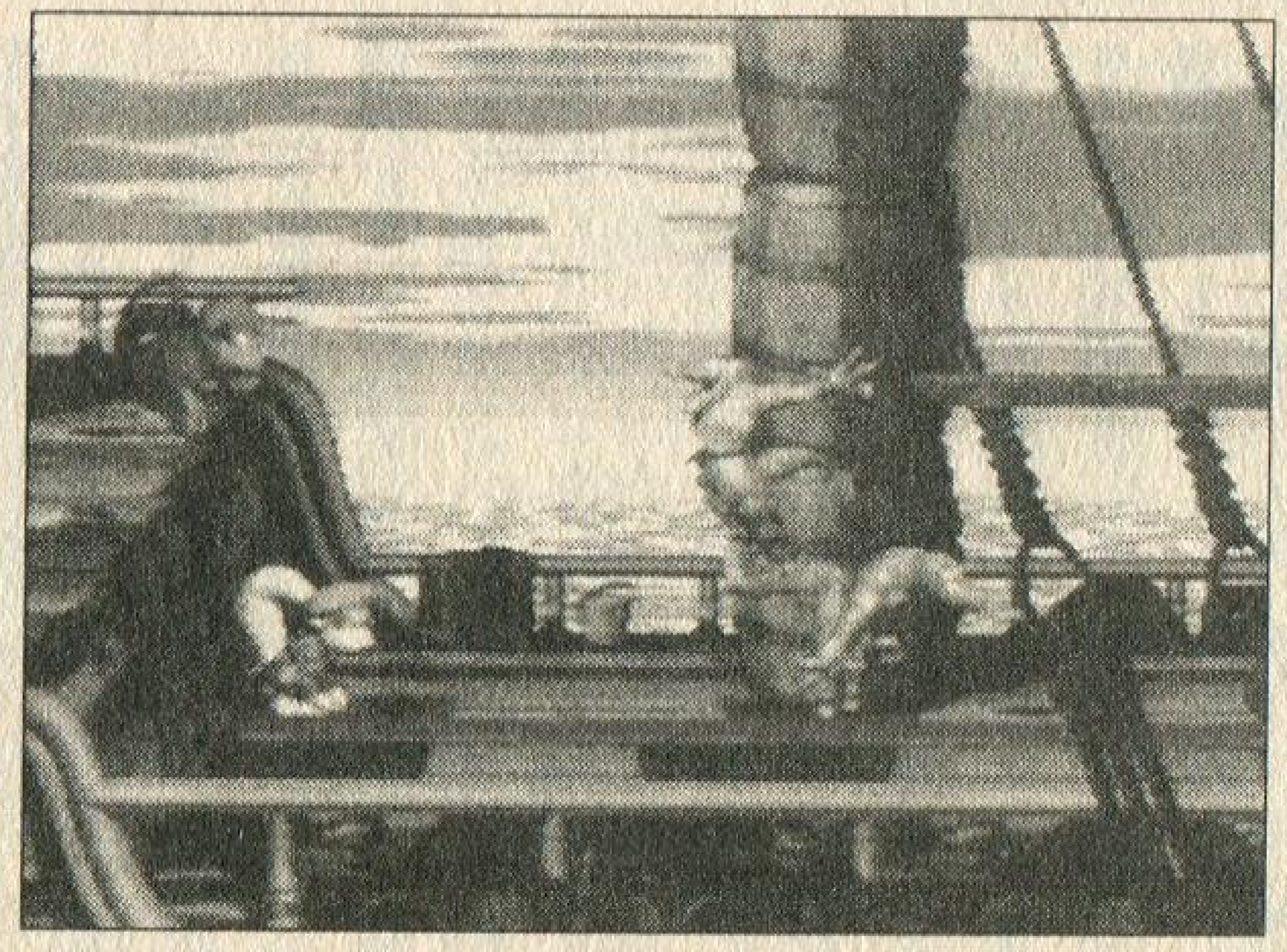
相変わらず、『スーパーマリオ』シリーズを始めとする任天堂の横スクロールアクションゲームはアツいなあ、というのが最初の感想。アツいというのは、ゲームに熱くなっているわけではなく（そういうこともあるけど）、「厚い」っていうこと。

ディクシーとディディーのキャラクターチェンジや、お馴染みの隠しマップはもちろん、様々な性能のタルや、「サイのランビ」「カジキのエンガード」等のお助けキャラ、アニマルフレンドも前作からその種類を増やしている。特にアニマルフレンドは、遊び方すら変えてしまう要素。クモに乗ったときにはシューティング的なゲーム性が入ってくるし、オウムのときには慣性のかかった動きで、一種、フライトシミュレーターのような操作感になるわけだから。また演出面でも、キャラクターの多彩なアクションや、ゴールしてギターを弾きまくったり、ディディーに投げられて泣いているディクシーなどの凝ったしぐさもプレイヤーの目を楽しませる。プレイヤーを飽きさせない仕掛けをふんだんに盛り込んだ作りであり、しかも、破綻せずにまとめる構成力には、いつも感心してしまう。コントローラーの使い方を変えるアイディアは操作感を悪くする諸刃の剣だし、いくつものアクション（テクニック）を、無理なくプレイヤーに修得させるゲーム構成は、一朝一夕にできることではない。適当に要素を入れただけでは、雑多になるだけで、面白くはならないのだ。

『ドンキー2』は、任天堂が長年培ってきたアクションゲームのノウハウの結晶のようなもので、すでに完成されていると言えるだろう。

完成度の高さゆえの「マンネリ化」の危険

しかし、完成されているだけに、この『ドンキーコング2』、人によっては「マンネリ」と非難することもあるんじゃないだろうか。3Dモデルからコンバートされたキャラクターは美しくよく動き、様々なトラップや画面エフェクトもプレイヤーの目を惹く。ところがこれらは演出面のポイントであり、ゲームそのものは「新しいゲーム性を打ち出した」ものでは、けっしてないから。例えば二人のキャラクターをチェンジすることは、『スーパーマリオ3』でのマリオの変身の延長線上にあるものだし、ヨッシーとマリオの関係は、アニマルフレンドとディクシー&ディディーにスライドしている。新しいアクションゲームを求めているユーザーにとっては、ちょっと物足りないと思われてもしかたない。ある人は「スタンダード」と言い、ある人は「マンネリ」と非難する。

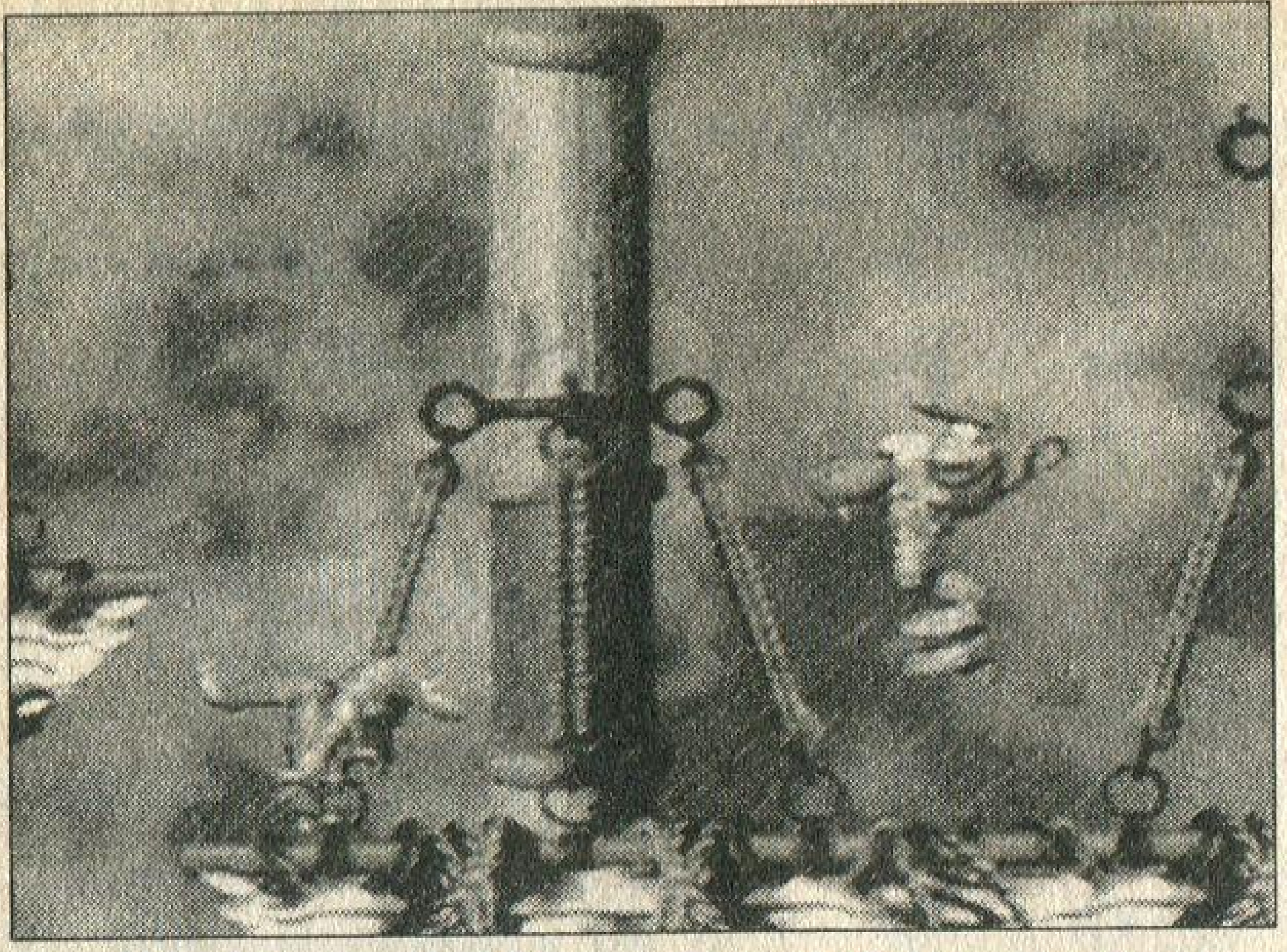


今度の仲間は女の子。助け合って先へ進もう。

そんな危うさを『ドンキー2』に限らず、任天堂の横スクロール・アクションゲームは持っている。

ユーザーの信頼を勝ち得た普遍的な面白さ

「スタンダード」と「マンネリ」……この両者は、紙一重の関係だ。両者の境界は曖昧で、どっちに転ぶかはゲームのデキという極めて主観的になりがちな尺度によるからだ。それに、常により多くの刺激を求めるプレイヤーを相手にしているわけだから、続けていくほど、悪い方に転ぶ危険が増してくる。先細りしていくロープを渡るような行為だろう。だから多くの作品（ゲームに限らず）が途中で足を踏み外すわけだ。



新しい動物たちとさらにパワーアップされた「プレイ感」に納得。

そんな危うい綱渡りをしながら、この『ドンキー2』は、きちんとロープを渡りきっている。なぜなら、任天堂が作り続けてきたアクションゲームは、根本の部分（ハードや時代に左右されないゲームの核）がしっかり作り込まれているからだ。アクションゲームの普遍的な面白さ……操作感、操作性、緊張と開放のタイミングやバランス……それら基本がきちんとおさえられているからこそ、ハードの能力に左右されやすい演出面が変わろうとも、誰もが楽しめるのだ。初めて遊ぶ人は、その人なりに。シリーズを通して遊んでいる人も、変わらぬ楽しさを飽きずに享受する。そんなゲームを作り続けてきた任天堂だからこそ、スタンダードを作るという綱渡りを見事に切り抜けられるわけだし、クリアしているからこそ、任天堂はユーザーの「信頼」を勝ち得てきたのだ。

さてそうなると、興味は11月の初心会で初お目見えし話題となった『Nintendo64』、そしてフルポリゴンの3Dアクション『スーパーマリオ64（仮題）』に移ってくる。今まで築き上げてきたアクションゲームの根本部分を、3D空間の中で、どういう形にするのかという興味だ。凡人の頭では限界あるが、視点を切り替えると天井に隠しマップに通じる穴が開いてたり……などと想像を膨らませてしまう。

出来の良さが生むNINTENDO64に対する期待

32ビット機では、まったく新しいゲームが可能になる、といった謳い文句を、発売前後に、よく耳にした。しかし現実はそう甘くなく、ほとんどはアーケードの移植か、16ビット機と同じようなゲームばかり。32ビットらしいといえば、ムービーによる長～いデモシーンか、意味のないポリゴン、そして「人気声優」の喋り。しかも16ビット機のゲームよりデキが悪い。そんな「言うは易し、行うは難し」な現実を、誰もがわかってきたところで、『Nintendo64』と『マリオ64』の発表だ。任天堂は8、16ビット機でのスタンダードを作ってきたメーカーである。64ビットとは何か。3Dとは何かなど、真の「次世代機」に相応しいゲームの青写真を思い描いていることだろう。そう思えるのも、すべてはスタンダードを作り続けてきた「信頼」に他ならない。

『ドンキー2』は、64ビットの青写真を想像させるものであり、ユーザーの「信頼」を裏切らないゲームである。これは、『ドンキー2』の総評として、けっして間違っていないはずだ。

◆プロフィール
松島賢司（まつしま・けんじ）
1969年生まれ。㈱ゲームフリークの社長の田尻智に出会い、ゲームの面白さに開眼。そのままゲームフリークに居座り、雑談をする傍らライター業をする。「バーチャ2」に散財する日々。

関連作品

スーパードンキーコング［ACG］
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'94年11月26日
アメリカ・レア社がCGレンダリングをもちいて制作した第一弾。美しいグラフィックはSFCの限界を越え話題に。

スーパードンキーコング2［ACG］
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日'95年11月21日

怒涛の読者コーナー

読者あっての本ですから

衝撃！　小野さん読者コーナー撤退！

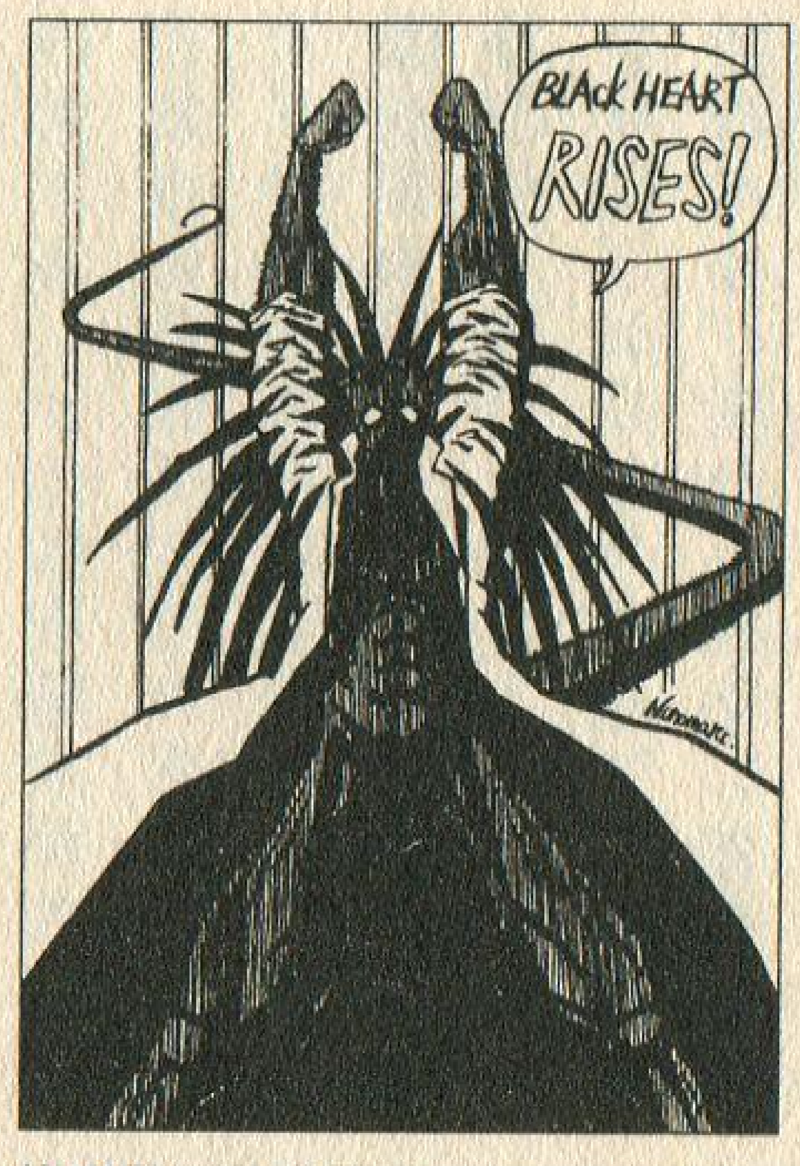
♠えー、小野さんが台湾出張の痛手から立ち直れず、寝袋を抱えて夜逃げしてしまったため、急きょ当コーナーの担当となった松井（26歳、男、既婚）です。よろしくお願いします。そして…

♥ハーイ！　新アシスタントの松平（20歳、女子大生、独身）でーす。一生懸命がんばりまーす！

★CLAMP先生のファンなので、表紙にひかれて買いましたけど、中の記事もゲームについて面白く書かれていて良かったです。（熊本県　ミツ）

★CLAMPさんの表紙がグーでした。（長野県　NEO-Z）

★表紙イラストのテレカが欲しい為に2冊も購入しました。私ってバカですね。（広島県　P6）



秋田県　ぬのまる
ブラックハート様！　ステキッ！（平）

♥6号の表紙は大反響を呼びました。今回も良いでしょ？（平）

♠私もCLAMP先生とお仕事してみたいです（井）

♥そんなこというと、また奥さんに怒られちゃいますよー！（平）

★薄くなってもいいので、他のゲーム誌と同じ大きさにして下さい。（愛知県　ウナくん）

♠そうすると、厚さ5ミリぐらいの本になるんですけど…。（井）

★はがきにキリトリせんがついていてうれしかった。（三重県　すーちゃん）

♥細かい気配りがゲーム批評の良いところでーす。（平）

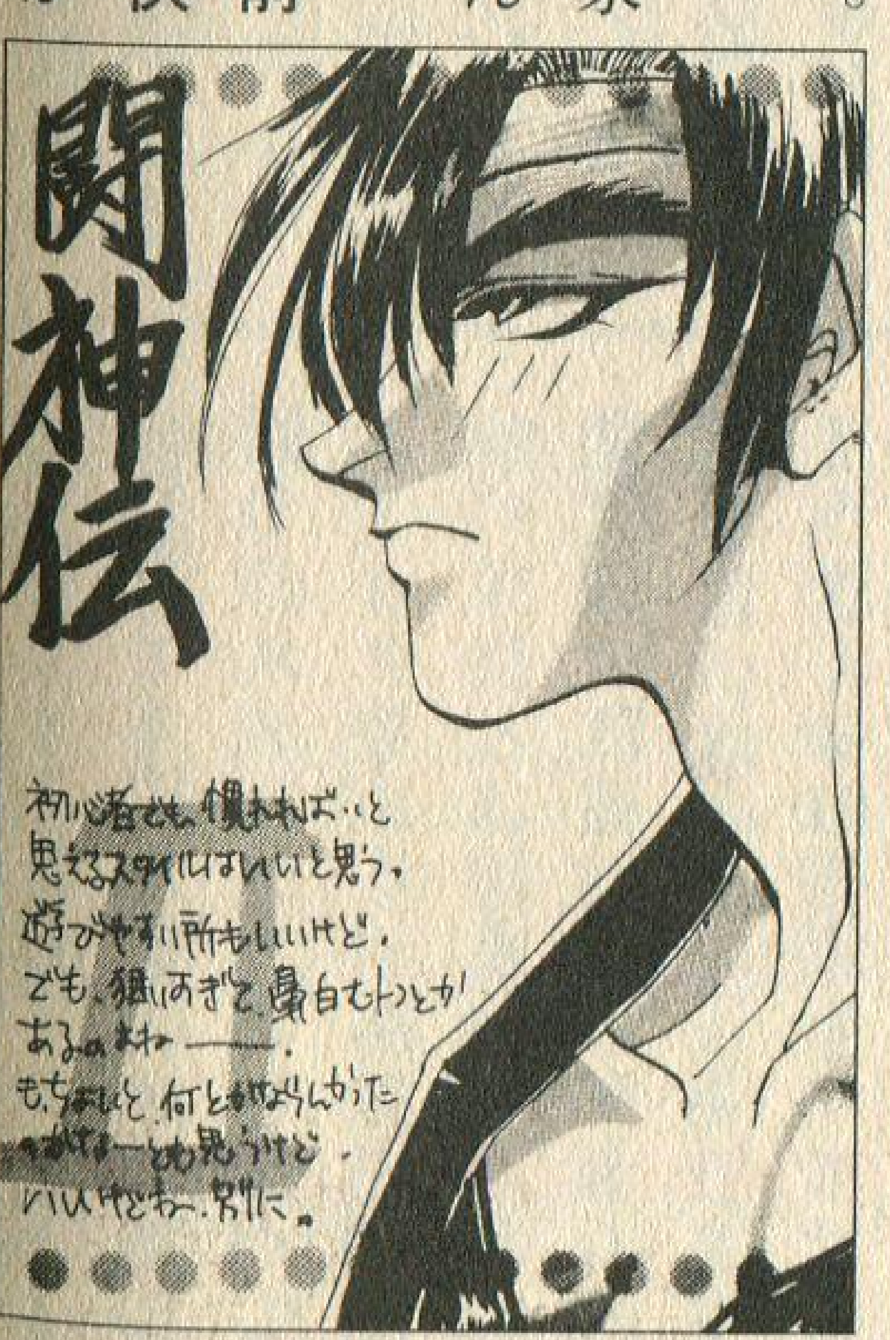
★字ばかりでよくわからない。（大阪府　ARK）

★もう少し字体を大きくしてもらえませんか？（愛知県　A・バニパル）

♠ゲーム批評をもっとよりよい本にするために、骨身を削って努力してます。そのため、帰りが遅いと叱られる毎日です…。（井）

♥松井さんって、恐妻家で奥さん怖いんですもんねー。（平）

★読み終わった時、以前のようなものすごい不快感がなくなった。いいかんじです。（広島県　市村朋大）



熊本県　しまづやひち
闘神伝2はカオスを使っています。（井）

♥このまま良い感じでいきたいとおもいまーす！（平）

★読者コーナーを、もっと参加しやすいように、または興味をそそるものにしてほしいです。（広島市　KOねこ）

♥私も読者コーナーが増えたらいいなと思ってまーす。（平）

♠ご安心下さい。次号から大幅パワーアップさせます！　詳しくは次のページを！（井）



急告！読者コーナー増ページ決定！

次号から、当読者コーナーのページが増えます。具体的なページ数は未定ですが、増えることは確かです。そこで、新たにコーナーを設けて投稿を募集します。

◎ゲーム批評への意見

ゲーム批評の記事に対する意見や感想、またはゲーム批評に願うことなど。

◎読者の改善策

「このゲームはこうすればよかったんじゃないか」というゲーム改良案を募集。

◎俺様美学

「このゲームはこうプレイするべし」「このゲームでこんなことしちゃイカン！」という自分なりのプレイスタイルの提案。

◎女性ゲーマーの叫び

「ゲームについて語り合う仲間がいない！」という女性ゲーマーの心の拠り所。

似たような主旨のおたよりが集まれば自然とコーナー化しますので、ゲームのことならばとにかくなんでも投稿OK！ いままでアンケートに細々と意見を書いてくれた人も、今度からはハガキや封書で投稿してください。イラストも超募集！

当コーナーは、読者の憩いの広場＆討論の場として皆様に楽しんでもらえるよう努力します。皆様の投稿、お待ちしております。

次回締切は2月末日です。

百円道場

硬派Tinhat
（「世界の料理ショー」マニア）



投稿ゲーム批評おたより大募集！

ゲーム批評では、読者投稿を集めた特別編「投稿ゲーム批評」を、今春刊行予定しております。その特別編への読者投稿を、大々的に募集します。基本的にゲームにまつわることならなんでもOKですので、あなたのゲームへのアツい思いや過激な意見をハガキや手紙に書いてお送り下さい。

なお、この「投稿ゲーム批評」では、次のような特集を予定しています。投稿する際の参考にして下さい。

◎過去のゲーム批評の記事についての反論

（ファンタジーは死んだのか。格闘ゲーム神話の終焉。次世代機を斬る。といった特集やソフト批評など、過去のゲーム批評の記事に対する意見、反論を募集します。）

◎俺が決める、一番優れたハードはこれだ！

◎私が決める、一番面白いソフトはこれだ！

◎批評、面白いゲームってなんだと思う？

◎ゲーム業界に言いたい！

◎その他、通常のおたより、イラスト

文章投稿は、どのコーナー宛でもすべて1000文字程度で。長い場合は、こちらで割愛させていただくことをご了承下さい。また、誌面に花を添えるイラストも大歓迎です。

あなたの意見や主張を、全国の同じ趣味を持つ人々に読んでもらう、見てもらう絶好のチャンスです。いますぐゲーム批評編集部「投稿ゲーム批評」までお送り下さい。


締切は2月末日です。お待ちしております。

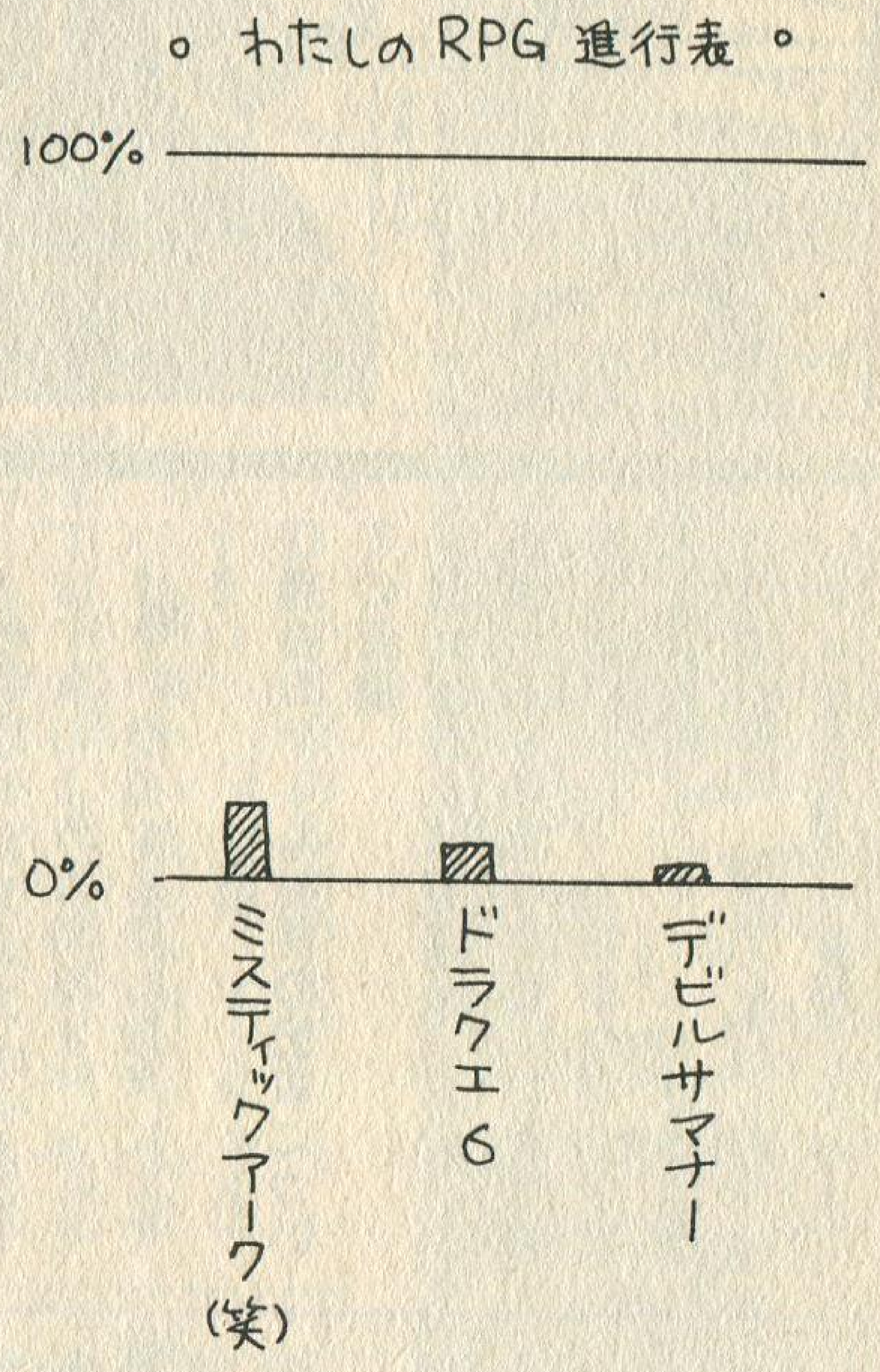
各コーナーへのお便り、投稿は
〒104 東京都中央区新富1−15−4 アルファ新富ビル5F
（株）マイクロデザイン出版局『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー係まで

ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

⑧





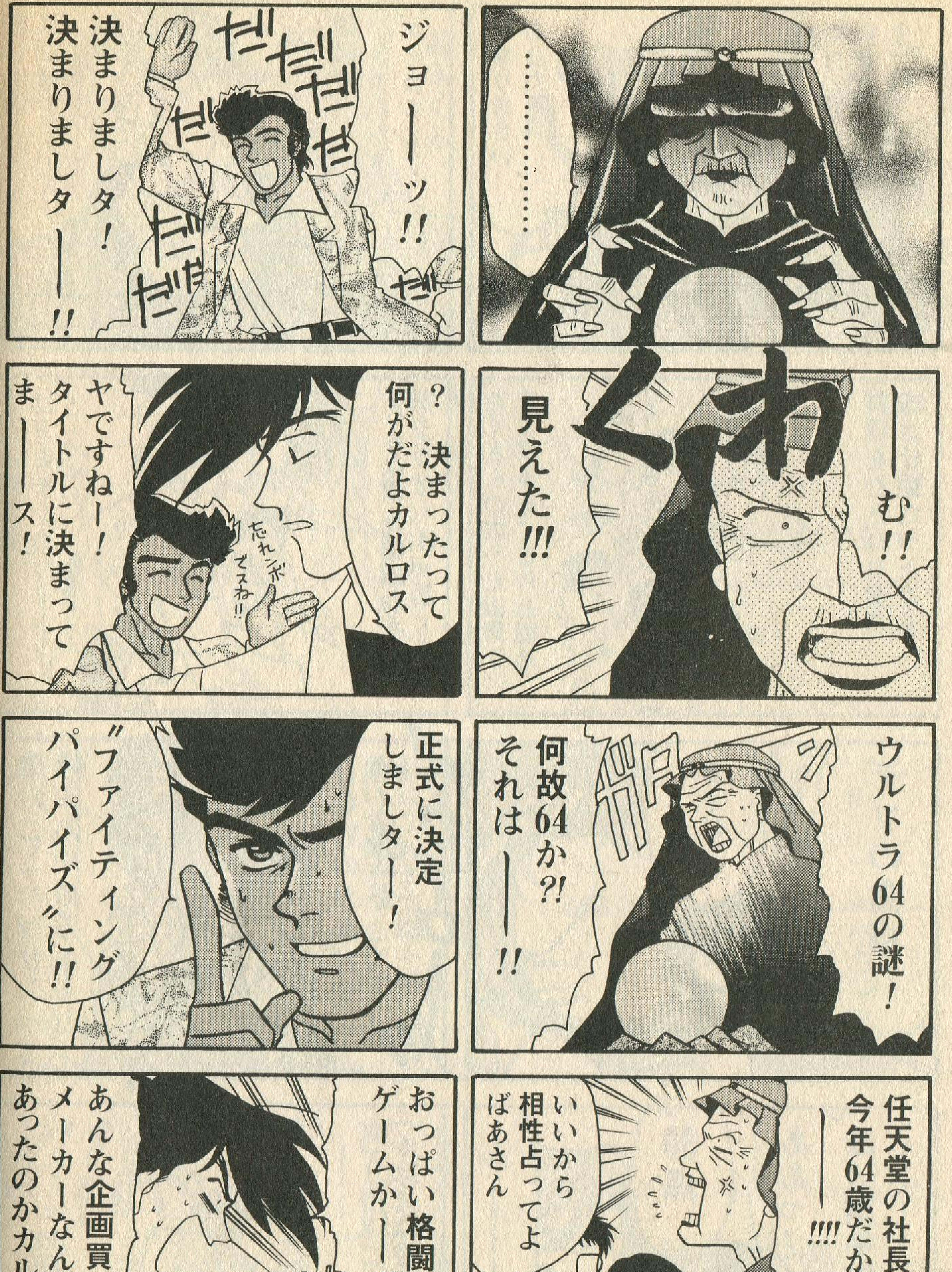
いそがしくて いっこうに先へ進めません。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA



俺の名前は八田健介♪
硬派なパンクバンドのボーカルさ♪
そんじゃねえぞ オラァ
♪夜は練習昼はドカチンのバイト♪
(コーラス)「こんな奴 今時居ねえよ」
♪だ・け・ど──
ざっく
ざっく
俺のことハッサンって呼ぶのやめろ──!!
DQⅥのおかげでイイ迷惑だ
ヤメロ!!
バカヤロ〜!!!
♪けれどニッカボッカ着るとやけに似合う俺♪
(コーラス)「かっこよさが5あがった」
おーい 昼メシだぞう ハッさん
あ はい〜
お帰りなさい あなた
ぱたぱたぱた
いや〜
今日の山荘での食事会はすごかったよ──
たくさんの太った山男がテーブルをぐるりと囲み
料理をむさぼり食う様は壮観だったなあ
うまいっスえ
いけるっスよ
──そう まさに…
デブの食卓!!
ん──
30点
ああっ!
最近調子悪いな──!!!
くそっ!

企画屋ジョー



…………
くわ
ーーむ!!
見えた!!!
ウルトラ64の謎!
何故64か?! それは――――!!
任天堂の社長が今年64歳だからじゃーー――!!!!
いいから相性占ってよばあさん
ジョーーッ!!
決まりましタ! 決まりましターーー!!
? 決まったって何がだよカルロス
ヤですねー! タイトルに決まってまーーース!
忘れンボですね!!
正式に決定しましター!
〝ファイティングパイパイズ〟に!!
おっぱい格闘ゲームかーー!!
あんな企画買うメーカーなんてあったのかカルロスー!!!


毎度御利用頂き
まことに
有難うございます
ウィイイイイイイイイ…
次は
地下3階
──…
幻の大地で
ございます
ええ!!?
ウソだろ!?
こんな所に
あったのか
幻の大地──!!!
あっ!!
ぼ…僕降ります
止めて下さい
──!
申し訳ありませんが
地下3階は
かっこよさ3以下の方は
御利用になれません
次は
地下2階──
なんだと
このアマ
──!!!

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、
「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対(多分、あとバックナンバーも)あるという書店さんは以下の通りです(売切れの時は堂々と注文しましょう！)。

＜北海道＞

札幌市 ビブロス北光店(北37条東8-1-5)
ダイヤ書房本店(東区北25条東8-2)

＜青森県＞

青森市 岡田書店(青森市新町1-8-6)

＜宮城県＞

仙台市 本のゴリラハウス勾当台店(青葉消防署斜め向かい／青葉区本町通2-6-53)
本のゴリラハウス花京院店(国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68)

＜秋田県＞

秋田市 ブックスコロナ(横山金足線沿い桜大橋そば)

＜福島県＞

群山市 見聞録(軍用道路沿い)

＜群馬県＞

太田市 アルファスポット飯塚店(太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3)

＜埼玉県＞

川越市 黒田書店川越店(川越駅東口丸井前)
上福岡市 黒田書店上福岡店(東武東上線上福岡駅前)
大宮市 アニメイト大宮店(そごう大宮店近く)
坂戸市 Kブックス(東武東上線坂戸駅南口より直進左手／南町4-10)
熊谷市 文教堂書店 熊谷店(熊谷駅西商店街ぞい／筑波2-66)

＜千葉県＞

千葉市 コミックトレイン(ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前)

＜東京都＞

秋葉原 明正堂書店(秋葉原デパート3階)
書泉ブックタワー7階(昭和通り沿い)
メッセサンオー(中央通り沿い)
ラオックスコンピュータゲーム館1階(中央通り沿い)
Ｔ－ＺＯＮＥ(中央通り沿い)
浅草橋 浅草橋明正堂書店(ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣)
池袋 三省堂書店パルコ池袋店(池袋パルコ５階)
江古田 竹島書店(西武池袋線江古田駅前)
大山 博文堂書店大山駅(東武東上線大山駅北口出て左側すぐ)
荻窪 ブックセンター荻窪(荻窪駅北口交番向かい)
蒲田 栄松堂書店(ＪＲ蒲田駅西口前)
吉祥寺 ＢＯＯＫＳルーエ(ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内)
五反田 あおい書店五反田店(五反田1-18五反田ＮＴビル)
新大久保 一伸堂書店(ＪＲ新大久保駅そば)
新宿 紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
京王ブックスプロムナード店(京王百貨店７階書籍売場)
青山ブックセンター(新宿ルミネ1・5階)
神保町 書泉ブックマート2階
コミック高岡(靖国通り沿い)
八王子 まんが王八王子店(ヨドバシカメラ前)
羽田 山下書店(羽田空港内)
品川 明屋書店(西五反田1-3-8)
調布市 パソコン&ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ(天神通り沿い／布田1-3-1)
書原 つつじヶ丘店(東つつじヶ丘1-2-4 OGビル2F)
東久留米市 黒目書房西口店(西武池袋線東久留米駅西口すぐ)

＜神奈川県＞

横浜市 有隣堂(横浜駅西口ダイヤモンド地下街)
錦松堂書店(ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く)
栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階)
相模原市 Ｂｏｏｋｓ Ａ(陽光台6-8-16)
藤沢市 文教堂善行店(国道467号沿い)
川崎市 みどり書房(新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21)

＜山梨県＞

甲府市 リブロ甲府店(甲府西武店内6階)

＜新潟県＞

新潟市 万松堂(古町通り6番町)

＜石川県＞

野々市 ブック宮丸金沢南店(野々市ジャスコそば／八日市1丁目)

＜福井県＞

福井市 じっぷじっぷ(福井市立図書館前)

＜岐阜県＞

岐阜市 自由書房鷺山店(岐阜メモリアルセンター)

＜愛知県＞

一宮市 カルコスコミックセンター(牛野通り3丁目交差点角)
名古屋市 ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店(名古屋駅新幹線側生活創庫6階)
三洋堂書店上前津店(中区大須3-10-16)
西尾市 精文館書店西尾店(西尾市花の木町4-55)
岡崎市 シビコ正文館書店(康生通西2-20-2シビコ4階)
西春日井郡 武藤書店Ｓ・Ｃ店(西枇ショッピングセンター内)
豊橋市 精文館書店本店(豊橋広小路通り沿い)

＜滋賀県＞

草津市 村岡光文堂矢倉店(矢倉2-7-18)

＜京都府＞

京都市 ブックストア談(四条通り)
駸々堂コミックランド(中京区河原町通三条上ル 恵比寿町427京都朝日会館2階)
丸山書店衣笠店(北野白梅町上ってすぐ)

＜大阪府＞

阿倍野区 福屋書店あべのベルタ店(あべのベルタ地下 2階)
京橋 駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99(京阪モール北館4階)
日本橋 Ｊ＆Ｐテクノランド1階(堺筋線恵美須町すぐ)
中央区 旭屋書店なんばＣＩＴＹ店(なんばＣＩＴＹ南館地下2階)
大阪市 ソフマップ7号店1階(浪速区日本橋3-6-18)
プランタン博文堂書店(千日前通りプランタン内)
住之江区 トータルゲームショップ アルケミックコスモタワー店(南港北1-14-16コスモタワー3階)
池田市 甲川正文堂(池田駅前／堺町3-3)

＜兵庫県＞

姫路市 黒田書店(姫路市本町商店街大手町第一ビル1階)
三木市 コスモ三木店(三木郵便局前)
尼崎市 ダイハン書房園田店(阪急園田駅南口すぐ)
神戸市 ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店(三宮センタープラザ西館２Ｆ)

＜和歌山県＞

和歌山市 いけだ書店和歌山店(中野31-1 パームシティ和歌山２階)

＜香川県＞

高松市 ザ・シティ高松店(高松SATY 3F／福田町3丁目8-5)

＜愛媛県＞

北条市 北条ブックセンター(辻字新開1170-3)

＜福岡県＞

福岡市 福家書店(中央区天神1-11-11 天神コピア地下２階)
黒木書店(福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18)
久留米市 安徳書店六ツ門店(ダイエー六ツ門店ななめ前)

＜大分県＞

大分市 ブックス豊後(JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷲野1012-1)

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、あとゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXをいただければ幸いに存じます。(担当・熊沢)

バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3．〒104　東京都中央区新富2—4—5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

—ご注意—

- 送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。
例　3冊＝400円、4冊＝450円
- 通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1ヵ月以上かかる場合があります。
- 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）。

<創刊号>'94　9月発行780円(税込)



■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2>'94　12月発行760円(税込)



■特集1
「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2
「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3>'95　4月発行760円(税込)



■特集1
「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2
「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95　7月発行760円(税込)



■特集1
「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2
「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95　9月発行760円(税込)



■特集1
「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2
「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95　11月発行760円(税込)



■特集1
「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2
「裏ソフトの『濃密』な生態」

プレゼント当選者発表!!

メディアワークスさんのご厚意であの押井守氏直筆サイン入り「注文の多い傭兵たち」（メディアワークス／主婦の友社より好評発売中：1,680円（税込））を3名様に！！中京テレビさんからは「セーラーファイター」のビデオ、BGM集、フィギュアを。ゲーム批評からはアンケートを送ってくれた方の中から抽選でVol．6の表紙テレフォンカードをプレゼントいたします。当選者の皆さんおめでとうございます。

■《押井守氏直筆サイン入り「注文の多い傭兵たち」》（3名）
神奈川県　倉橋　聰
大阪府　井上　悦誠
熊本県　高津　敬一

■《セーラーファイター》ビデオ全3巻（1名）
愛知県　大崎　護

■BGM集（5名）
北海道　橋田　弘
埼玉県　飯塚　伸宏
東京都　畑山　靖尋
大阪府　織田　和幸
愛媛県　奥山　朔彦

■フィギュア（5名）
群馬県　西川　哲也
千葉県　久保　聡
福岡県　新田　昭治
神奈川県　池内　雅朔
三重県　篠山　敏和

■《ゲーム批評Vol.6表紙テレフォンカード》（30名）
秋田県　原田　勝彦
茨城県　久保　朋子
栃木県　関口　新一
埼玉県　鈴木　政弘
千葉県　大里　明
　永井あかね
東京都　潮田　陽子
　北川　広美
　横田　知子
　佐藤　浩一
　山崎　聡子
神奈川県　川瀬　哲
　黒田　有紀
　植草薫一朗
長野県　原田　千鶴
岐阜県　寺井　豊
愛知県　東山　達也
　安藤　栄子
大阪市　古川　航
　尾崎　晶人
　樋上喜代美
　平　新一
　三井　百合
兵庫県　本城嘉太郎
奈良県　前田　冬彦
広島県　宮崎　久暁
愛媛県　黒川　太郎
　宇高　潤
福岡県　鳥越　哲也
大分県　小川　千鶴

（敬称略）

なお、当選品の発送は1月31日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし'96年3月31日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。

お詫びと訂正　前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させて頂きます。　●P117：聖剣伝説3　発売日'95年11月11日→'95年9月30日　●P128：埼玉県　黒田書店上福岡店（東武東上戦上福岡駅前）→（東武東上線上福岡駅前）　●P129：プレゼント当選者　福井県　村井直大→村田直大

EDITORS' ROOM

編集部から

私には、持病があります。偶然ですが、ゲーム批評の連載陣にも同じ病気を持っている人が2人もいました。
先日、その話で朝まで笑いころげていた理由は、その病気の専門雑誌をマイクロデザインで出版しようと真剣に企画書を作っていたからなんです。病気の名前は企業秘密なので言えませんが、今年の年末には日本初（？）の病気別専門誌が当社から創刊されるかもしれません。（小泉）

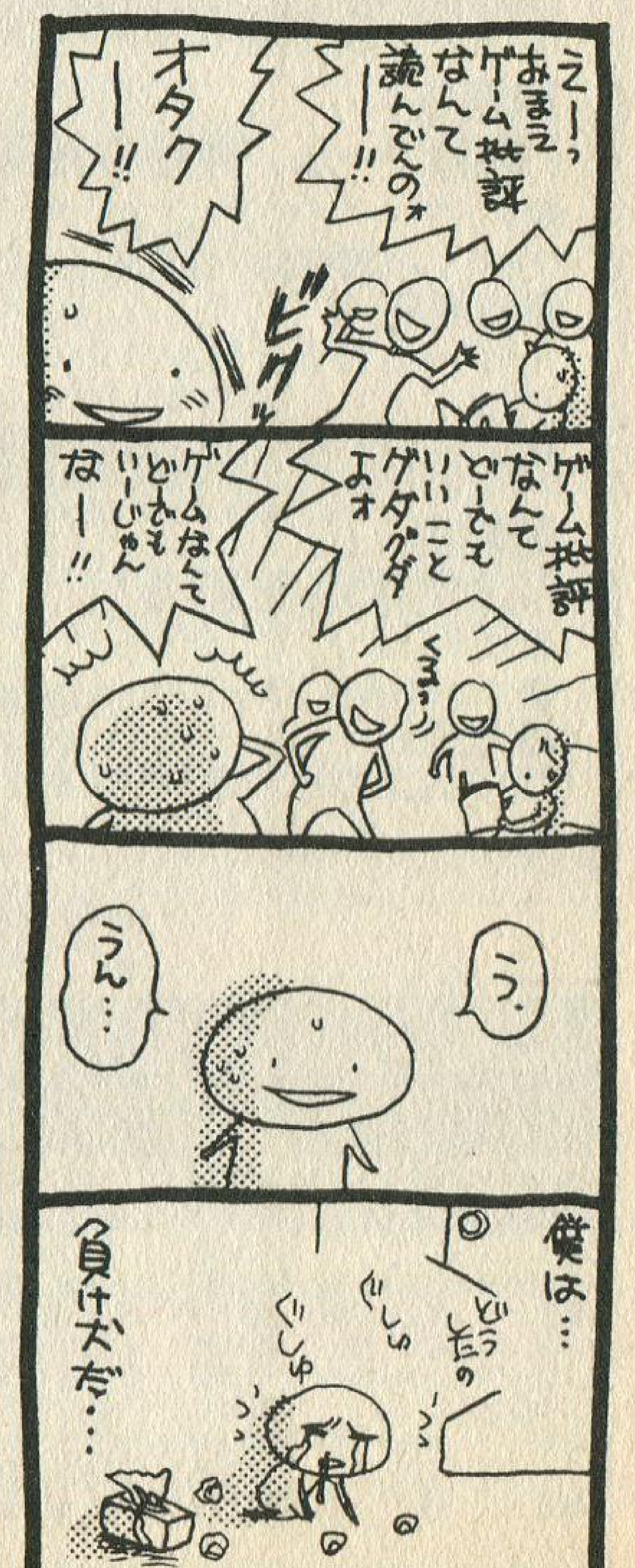
今回はドラクエⅥ担当でしたが、そのボリュームに討ち死にしました。内容的にはとても楽しかったけど、仕事じゃなくて、プライベートで遊びたかったです。そうすれば、私のスラぞう（改名済）をもっともっと強くして、ふふふ…。野望はどこまでも広がっていく!! でもばくだんいわを仲間にしたのはうれしかった! ロッキーって名前です。かわいい。（斎藤）

007/ゴールデンアイを観ました。ところでなぜ007を「ゼロゼロセブン」と呼ぶ人が後を絶たないのでしょう。「ダブルオーセブン」の方がよほど格好良いと思うのですが、日本人なぜ好むのか五七調。永遠の謎です。（小野）

徹夜明けの1月2日早朝、JR市ヶ谷駅のホームに流れていたのは「燃えよドラゴン」のテーマ。疲れて帰る私に「燃えよ」は酷ですぜ、駅員さん。ちなみにその後「燃えて」眠ってしまい、駅を3つも寝過ごしてしまいました。（古庄）

前号で「影響うけたTV」タイトルをあげたところ、若干の反響があり、うれしかったです。さて、私、今号で別編集部へ異動することになりました。本誌においては、編集の勉強をさせていただき、ありがとうございました。（引地）

どうも、新入りです。入って二日目に編集部の引っ越し。レーザープリンターを運んで腰を痛めました。ゲーム批評の厳しさを痛感した気がします。愉快ですね。（松井）



ゲーム批評Vol.7
第3巻第1号通巻第8号
1996年2月1日発行
定価760円（本体738円）

STAFF
発行人 武内静夫
編集長 小泉俊昭
副編集長 斎藤亜弓
編集部 小野憲史
古庄浩二
引地幸一
松井 真
熊沢正孝
松平しの
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 類家直人
斎藤義明
貝山明子
金子 健
販売営業 長谷川安次
Special Thanks brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富1-15-4
アルファ新富ビル5F
TEL. 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688

ISBN4-944000-30-8

次回『隔月刊 ゲーム批評Vol.8』は3月下旬発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評

予告

Vol.8 APRIL

第1特集

ゲーム業界に変革はあるか!?

動乱！ ゲーム業界。

'95年、揺れたゲーム業界。新世代機発売に業界再編成の声もあるが、その内抱する問題は未だ解決を見ない。現状の、波乱に満ちた業界の「闇」に迫る！

新世代機戦争の果

現場の現状と問題

ー攻勢／アーケー

欲しがりユーザー

第2特集

アー

非

CD-ROMに

ービー。ビジ

は何か。32ビ

ィストたちの徒

「遊べない」ゲー

センス、その言葉

スペシャル

今だか

「VI」において

その生みの親

の全てとRPG

ソフト批評

ッド２／ガーデ

連載陣も絶

※予告内容は都合によ

面白かった記事（３つまで）

つまらなかった記事（３つまで）

この本を購入した理由

次の号も買うと思いますか？

はい・いいえ（理由 ）

あなたがゲームに求めるものは何ですか？ また、あなたの一番好きなゲームは何ですか？

ゲーム（及び業界）を駄目にするものは何だと思いますか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.7
第3巻第1号通巻第8号
1996年2月1日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人　武内静夫

EDITORS' ROOM

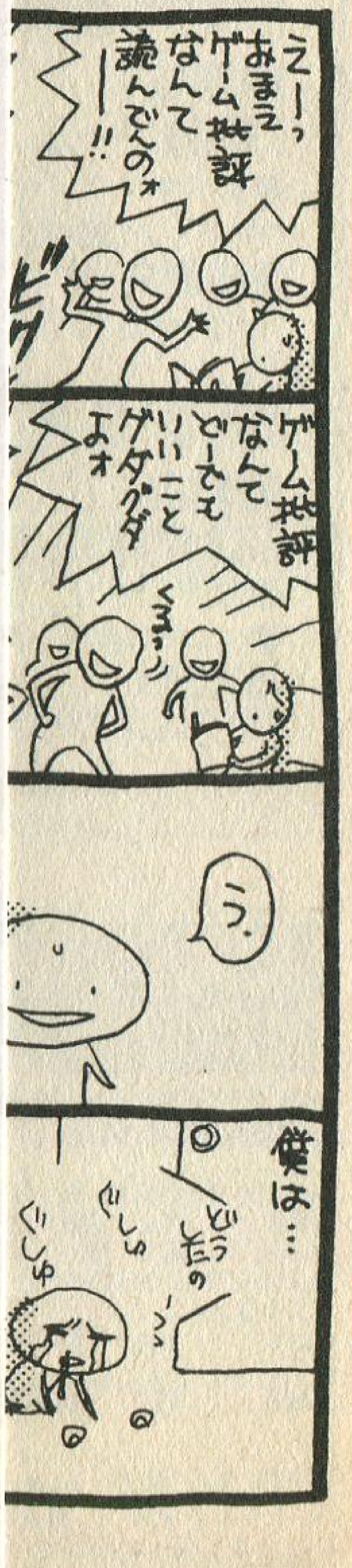
編集部から――

私には、持病があります。偶然ですが、ゲーム批評の連載陣にも同じ病気を持っている人が2人もいました。

先日、その話で朝まで笑いころ……由は、その病気の専門雑誌をマイ……ンで出版しようと真剣に企画書を……からなんです。病気の名前は企業……言えませんが、今年の年末には日……の病気別専門誌が当社から創刊さ……れません。

今回はドラクエⅥ担当でした……リュームに討ち死にしまし……にはとても楽しかったけど、仕事……プライベートで遊びたかったです……ば、私のスラぞう（改名済）をも……強くして、ふふふ…。野望はどこ……っていく!! でもばくだんいわを……のはうれしかった！ ロッキーっ……かわいい。（斎藤）

007／ゴールデンアイを観ました。ところでなぜ007を……



……します。
……一報ください。

POST CARD



104-□□

東京都中央区新富1－15－4
アルファ新富ビル5F

マイクロデザイン出版局
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.7アンケート係行

フリガナ 氏名	職業		
	ペンネーム	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

キリトリセン

隔月刊 ゲーム批評

Vol.8 APRIL

予告

第1特集 ゲーム業界に変革はあるか!?
動乱! ゲーム業界。

'95年、揺れたゲーム業界。新世代機発売に業界再編成の声もあるが、その内抱する問題は未だ解決を見ない。現状の、波乱に満ちた業界の「闇」に迫る!!

新世代機戦争の果てに見たもの/熾烈な引き抜き合戦は良作を生むのか/ゲーム制作現場の現状と問題/流通問題に見る改革の必然とジレンマ/海外市場におけるメーカー攻勢/アーケード高額基板の開発事情/ゲームをつまらなくしているものは何だ/欲しがりユーザーたちは何を求めるのか　ほか

第2特集 アートと「遊び」はシンクロするのか
非ゲームたちの挑戦

CD-ROMに代表されるような環境、デジコミ、インタラクティブムービー。ビジュアルメディアの先端を行く彼らの主張するポリシーとは何か。32ビット機が可能にしたデジタル空間への挑戦。そのアーティストたちの行方は…。

「遊べない」ゲームはゲームと呼べるのか!?/自称「天才」たちの主張/発想とセンス、その言葉の意味/わたしたちの思う「ゲーム」である可能性ほか

スペシャルインタビュー 堀井雄二
今だから語れるドラゴンクエスト

「VI」において再びRPG性の答を提示してくれた「ドラゴンクエスト」。その生みの親である堀井氏にシリーズを振り返り、ドラゴンクエストの全てとRPGの可能性を語ってもらう徹底インタビュー!!

ソフト批評　バハムート ラグーン/ガンハザード/キリーク・ザ・ブラッド2/ガーディアンヒーローズほか

連載陣も絶好調!!

3月下旬発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合があります。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成8年2月1日発行第3巻第1号通巻第8号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2-4-5 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

定価760円（本体738円）

ISBN4-944000-30-8 C2076 P760E